NUMÉRO 253 - MAI 2012

joystick

Joueur exigeant depuis 1990

WWW.JVN.COM

NOUVELLE FORMULE !

*Dites non au régime : **148 pages** de jeu à déguster !*

FOCUS
ASSASSIN'S CREED III
LA RÉVOLUTION AMÉRICAINE RACONTÉE PAR DES QUÉBÉCOIS. SÉRIEUX ?!

DOSSIER « NOSTRADAMUS »
THE ELDER SCROLLS ONLINE
TOUT SUR LE MMO QUI N'EXISTE QUE DANS NOS RÊVES !

LE DÉBAT DÉJÀ-VU DU MOIS
POUR OU CONTRE
LES VIEILLES LICENCES QU'ON RESSORT DU PLACARD

ENCORE LUI ?!

WORLD OF WARCRAFT

PARTEZ EN TERRITOIRE INCONNU AVEC MISTS OF PANDARIA, L'AUTRE BÉBÉ DE BLIZZARD (SINON, IL Y A DIABLO III)



Numéro 253 / Mai 2012 / France métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€







JOYSTICK N° 253 - MAI 2012

Édité par M.E.R. 7
SAS au capital de 40 000 Euros
RCS de Paris 498599836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Francis Folliot
Principaux actionnaires : LMBO Finance FCPR, Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directeur Général Adjoint commercial et marketing : Laurent Guillemain
Directeur Général Adjoint numérique et éditorial : Jean-François Morisse
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@mer7.fr
Directeur développement et diversification : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abomer7@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Éditeur du pole jeux : Brice N'Guessan
Rédacteur en chef : Christophe « Mister Tick » Collet
Chef de rubrique : Jean-Kléber « Jika » Lauret
Première rédactrice graphiste : Jennyfer « Tesseelha » Buzenac

Ont collaboré à ce numéro :
Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Oncle Dam » Bigini, Patrick Costa, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Sophie « Force Rose » Krupa, Corentin « Eddie Walou » Lamy, Elise « Yorda » Laubier, Raphaël « Kinch » Lucas, Virginie « Osef » Malbos, Hung « Ping Pong » Nguyen, Guillaume « Kilik » Pajot, David « Kracoukas » Vandebeuque, Mélanie « Babymelaw » Wanga.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

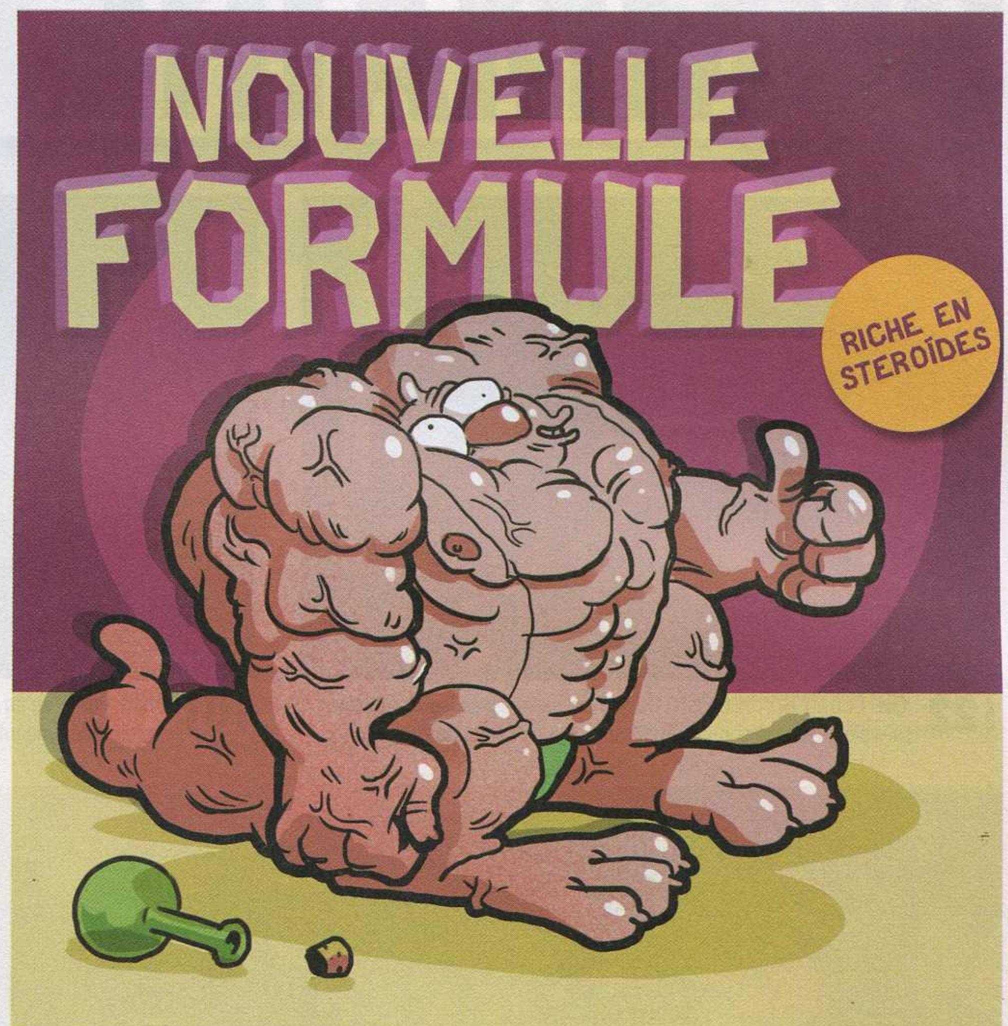
PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@mer7.fr)
Directeurs de Publicité :
Didier Péchon (didier.pechon@mer7.fr)
Sidonie Collet (sidonie.collet@mer7.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@mer7.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousselin (nathalie.lopes@mer7.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@mer7.fr)
Chargé de la fabrication : Sophie Danet (sophie.danet@mer7.fr)

DIFFUSION
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : SIEP
ZA Les Marchais 77590 Bois-le-Roi
Imprimé en France - Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0315 K 83973
ISSN : 1145-4806.





ON L'A, LA FORMULE !

Eh ben, je l'ai attendu celui-là ! Autant l'édito du mois dernier était sympa (mon premier, petit pincement au cœur inside), autant celui-ci est vraiment particulier. C'est celui de notre nouvelle formule ! On a travaillé comme des saligauds pour arriver à ce résultat. Oui mais au fait, pourquoi un nouveau *Joystick* ? Déjà, parce qu'on est en 2012, et que, quitte à crever bêtement à la fin de l'année, autant s'être éclatés avant. Et puis surtout parce qu'on avait plein de choses à dire, et qu'on se sentait à l'étroit dans l'ancien. On voulait partager avec vous notre passion des vieux jeux depuis longtemps – belote ! – alors on a fait de la place pour un cahier rétro (et ça nous permet de vous présenter l'Oncle Dam, vous allez voir, il vaut le détour). On voulait aussi consacrer une vraie part du mag au jeu indépendant qui n'en finit plus de prendre son envol, alors rebelote : un cahier spécial indé ! On voulait traiter l'actu différemment, la soigner, la chouchouter ? Allez hop, on casse la rubrique actu et on refait tout ! Et puis, tant qu'on y est, on ajoute de nouveaux rendez-vous : plus de chroniques, une page culture, plus de high-tech, des interviews (vraies et fausses) en pagaille, plus de focus et de reportages… On voulait de la place pour vous parler, alors on en a fait. C'est aussi simple que ça. L'avantage, pour vous, c'est que ça fait un *Joystick* encore plus beau (on a un peu retouché la forme, vous verrez) et surtout bien plus gros, pour le même prix. Y a intérêt à ce que ça vous plaise, parce qu'on y passe du temps et on y met nos tripes ! D'ailleurs, venez nous le dire, si notre néo-*Joystick* vous plaît. Venez même nous dire qu'il ne vous plaît pas, on n'est pas susceptibles (enfin Jika non, mais moi oui). L'adresse, c'est joystick.fr. Ou sur le forum *Joystick* de *JVN*. Ou sur notre page Facebook. Ou sur notre compte Twitter (@joystick_lemag). Si avec tout ça, on n'arrive pas à se parler… Bonne lecture ! (oui, fin facile)

MISTER TICK

SOMMAIRE







joystick

n°253 / Mai 2012



137 **RÉTRO** L'équipe passe en mode « vieux con », le temps de neuf pages bourrées de nostalgie.



62 **FOCUS** Après avoir scalpé Ezio et Altaïr, Connor est le nouvel indien dans la ville. Prometteur.

ÉCRIVEZ-NOUS !

Parce que c'est VOUS, chers lecteurs, qui avez le dernier mot, nous sommes à votre écoute, partout, tout le temps. Oui, nous vous aimons, alors aimez-nous en retour!
(la leçon de démagogie: c'est fait)

PAR COURRIER
101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

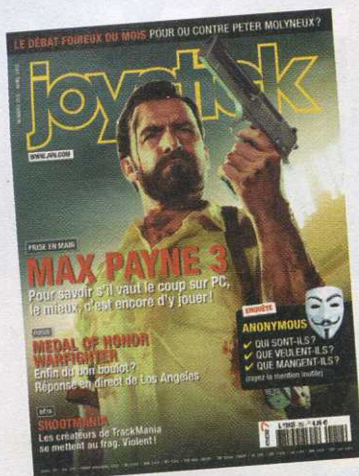
PAR MAIL
joystick@mer7.fr

SUR TWITTER
@joystick_lemag

SUR FACEBOOK
facebook.com/joystickmag

SUR LE BLOG
www.joystick.fr

SUR LES FORUMS
jvn.com/forum



PAR MAIL

CHER JOYSTICK,

Joystick et moi, c'est une histoire d'amour qui dure depuis 16 ans. Mais depuis environ deux ans, les contrariétés, disputes et trahisons se sont enchaînées. Pire que tout pour notre couple: le magazine a perdu de son charme. Le problème est que, depuis les différents rachats, j'ai le sentiment que votre magazine n'a pour plus que pour but principal de ramener un peu plus de brouzoufs à vos actionnaires, et cela me pose un problème de valeurs. Ça a commencé avec le nouveau rythme de diffusion, incompréhensible, puis ce fut la multiplication des hors-série (WoW, etc.). Enfin, ma colère a éclaté en découvrant l'année dernière que l'E3 était couvert par un autre hors-série (que je n'ai pas reçu, bien évidemment), alors qu'il était jusque-là publié dans le mensuel. Cela a été heureusement corrigé depuis, mais toujours rien pour la Gamescom. Maintenant, si vous voulez mon avis, l'avenir passe par le numérique, avec une édition en ligne en parallèle à l'édition papier. J'avoue que ne suis pas un inconditionnel du papier, et j'apprécierais INFINIMENT d'avoir la possibilité d'obtenir des versions numérisées de mes anciens magazines. Les HS WoW ont montré que c'était possible. Enfin, quand je lis le test de Magicka, je me dis que la flamme brûle encore et qu'il n'est pas trop tard, mais pour moi, si rien ne change, je crains de devoir demander le divorce!

ALCHOOLOÏC

Joystick: Merci pour ton (long) mail, dont nous n'avons pu mettre ici que la version «condensée». De notre côté, nous allons essayer de faire dans le concis: les grosses difficultés qu'a connues le mag durant l'été et l'automne 2011 sont définitivement du passé. Yellow Media est devenu MER7, et ce changement s'accompagne, entre autres, d'une vraie volonté de redorer l'image de *Joystick*. Et ça commence dès maintenant, avec le numéro que tu tiens entre les mains. Maintenant, à toi (et à tous) de nous dire ce que tu en penses. On sait très bien que tout n'est pas encore parfait, et il y aura sans doute quelques retouches à faire dans les numéros suivants. Mais, en l'état, ce numéro 253 montre vraiment la direction dans laquelle nous souhaitons aller. Ensuite, concernant le numérique, là encore, les projets sont nombreux et, surtout, ils sont lancés. Alors oui, ce serait bien trop facile de tout balancer maintenant et il va falloir encore attendre un peu pour voir ce que pourrait donner un *Joy* version iPad. Enfin, je ne résiste pas à l'envie de terminer ce petit mot avec une pointe de pathos: *Joystick* est le plus vieux magazine de jeux vidéo encore actif, et il mérite ce qu'il y a de mieux. À nous de tout faire pour y parvenir.

RENDEZ-VOUS

RETROUVEZ, TOUT AU LONG DU MOIS, UNE SÉLECTION DE CE NUMÉRO SUR JOYSTICK.FR

13 avril — **L'interview presque vérité de Peter Molydeux,** le jumeau maléfique de Peter Molyneux. (en version director's cut)

20 avril — **La chronique de Deez:** à mort le multi sans saveur !

27 avril — **Le futur d'Obsidian,** après une vague de licenciements.

04 mai — **Pour ou contre** le retour des vieilles licences ?

SUR LE BLOG

IL Y A QUELQUES JOURS, *je me remémorais mes parties sur* Populous, *premier du nom. Les jeunes ne se rendent pas compte aujourd'hui, mais jouer à des jeux comme* Populous, *c'était comme une séance dans un donjon sado-masochiste. Le jeu était addictif, alors on voulait y jouer, mais après même pas une heure de jeu, ces vert, bleu, violet fluo sur les écrans d'ordi de l'époque, c'était de la torture. J'avais les vaisseaux sanguins des yeux littéralement explosés, et pour essayer de prolonger mon temps de jeu, je jouais avec des lunettes de soleil (rendez-vous compte). Je suis trop vieux pour ces conneries, vive les jeux en 32 bits!*

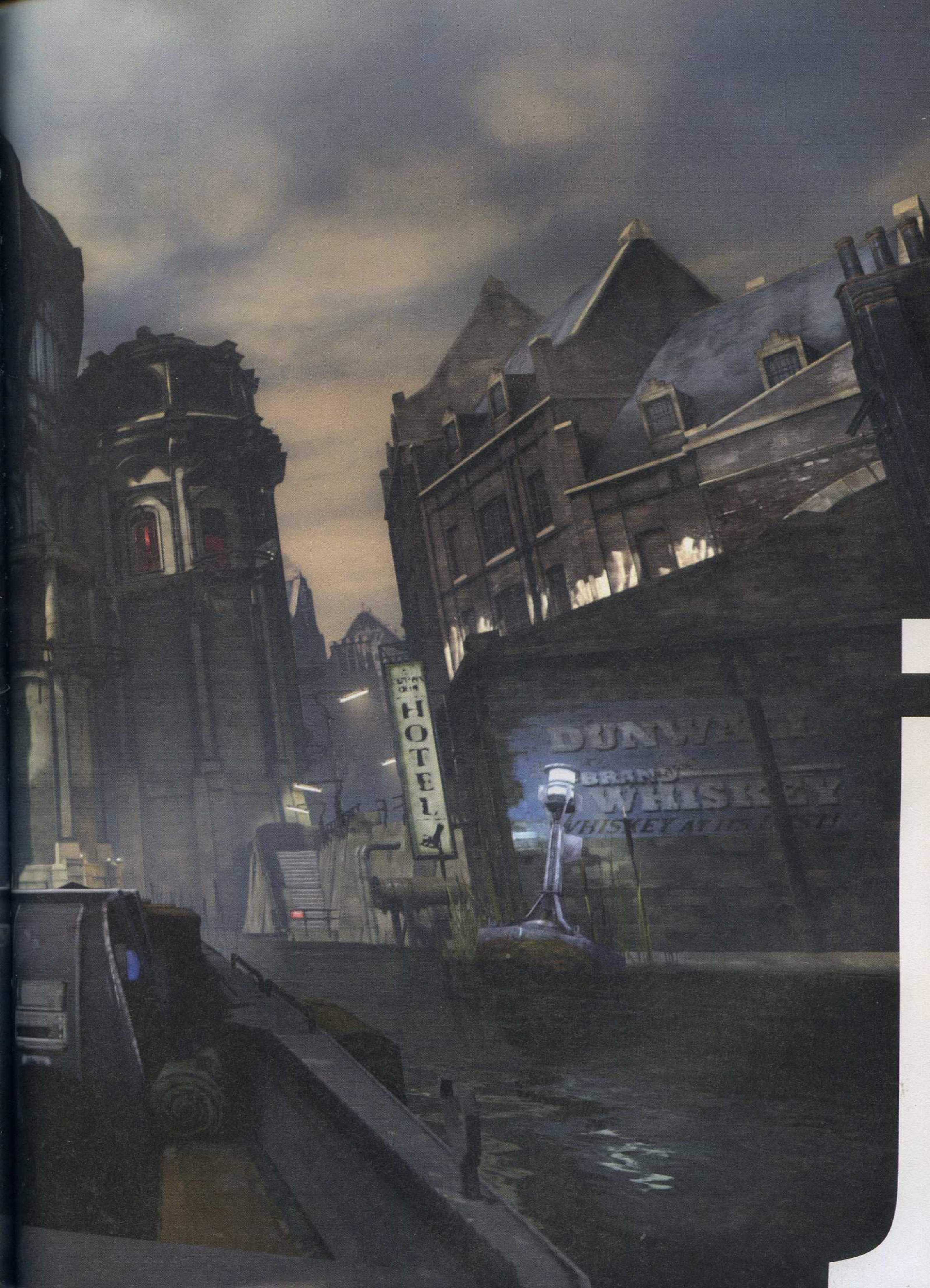
ZONKA

LES YEUX DANS LES JEUX

DISHONORED

Genre FPS / **Éditeur** Bethesda Softworks
Développeur Arkane Studios / **Sortie** 2012

Lyon n'est pas que la ville des bouchons vers la Côte d'Azur, de la quenelle, ou d'Osef. Non, c'est aussi et surtout là que le studio Arkane travaille d'arrache-pied sur sa prochaine production : *Dishonored*. Et autant vous dire qu'on l'attend un tout petit peu. Mais vraiment à peine. Avant de découvrir le jeu plus en profondeur (le mois prochain si tout va bien, Jika ayant d'ailleurs pété les rotules de tous ses collègues pour être sûr d'être sur le coup), Bethesda nous a fait parvenir de nouvelles images, toutes plus sublimes les unes que les autres. Celle qui a retenu le plus notre attention résume parfaitement la proposition d'ambiance imaginée par Viktor Antonov (Monsieur « City 17 » d'*Half-Life 2*) : des bâtiments suintant le victorien, un ciel menaçant, des PNJ avec une vraie gueule. Côté gameplay, l'influence de *Dark Messiah* (le précédent titre du studio) semble dominante, et l'on devrait pouvoir aborder les situations d'un tas de manières différentes. Que dire de plus ? Que ça sort cette année et que – on se mouille – c'est le jeu le plus excitant de 2012 aux côtés de *BioShock Infinite* ? Bah voilà, c'est fait.


HOTEL
BRAND

www.jvn.com
Venez discuter du sujet sur nos forums

@kbitterlin



LEAVE ME ALONE !

PLUTÔT SEUL QUE MAL ACCOMPAGNÉ...

Récemment, je mangeais un sandwich avec des gens de chez Rockstar. Oui, parce que c'est le genre de choses qui arrive. Quand la discussion est partie sur le multi de *Max Payne 3,* mon esprit a commencé à divaguer...

Je me suis toujours demandé quel était l'intérêt, pour un développeur, de se forcer à inclure du multijoueur dans des jeux qui ne s'y prêtent pas. En gros, à quoi ça sert d'aller se frotter à de véritables institutions qui vampirisent déjà une majorité des joueurs à travers le monde ? Honnêtement, il n'y a que deux ou trois titres par genre qui peuvent se targuer d'afficher des serveurs pleins à craquer. En ce qui concerne les FPS, *BF3* et les deux derniers *Modern Warfare* suffisent amplement à contenter ceux qui ont enfin déserté *Counter-Strike.* Rajoutons quelques autres titres plus déviants (*Left 4 Dead* pour la coop', *ArmA* pour les fans de simu), et on obtient un marché saturé, dont les lignes ne bougeront globalement plus jusqu'à la sortie du prochain *Call of Duty.* Alors, question : quel était l'intérêt pour *BioShock 2* de plonger dans cette grosse mélasse ? À part jeter un peu plus l'anathème sur un épisode qui aurait mieux fait de ne jamais voir le jour, l'intérêt du multi était à la hauteur de la qualité globale de ce jeu, c'est-à-dire nul.
Ce qui me chagrine le plus dans tout ça, c'est le discrédit que cette dérive jette sur le solo et la singularité même des héros. Prenons l'exemple de *Max Payne 3.* Ce qui me plaît chez lui, ce sont ses aptitudes personnelles, à commencer par sa maîtrise du bullet time. Mais avec le multi, on va voir pulluler des tonnes de mecs capables de ralentir le temps et de canarder de l'adversaire en plongeant dans tous les sens. Même constat avec *Dead Space 2,* dont le mode multijoueur cataclysmique ne rend pas du tout service au contexte du jeu. J'aimais croire en cet Isaac, ce nec plus ultra des ingénieurs de l'espace, mais avec le online, on découvre que des tas de mécanos anonymes manient aussi bien le cutter plasma pour démembrer du nécromorphe par pelleté. Triste. Un dernier exemple ? *Assassin's Creed.* Même avec un multi pour le coup plutôt réussi, on se rend quand même compte que n'importe qui peut faire des sauts de cinquante mètres dans le foin. Merde, quoi ! C'est comme si on découvrait qu'il y avait d'autres John McClane dans la nature : ça gâcherait tout.
Alors, on en revient à la question initiale. Pourquoi les studios nous abreuvent-ils de modes multi, sachant que les trois-quarts sont voués à l'échec ou l'anonymat ? La réponse est, à mon sens, toute simple : la thune. On le sait, une bonne partie des modes multijoueur est aujourd'hui délocalisée pour des productions à budget moindre. Ubisoft a par exemple pris l'habitude de faire sous-traiter cet aspect par des studios mineurs. Les coûts sont peu élevés, les risques aussi. Doter son jeu d'un service multijoueur a le mérite d'essayer de ferrer une communauté sur le long terme, permettant ainsi de servir sur un onéreux plateau des éléments additionnels en DLC. Au final, peu importe si la qualité de ce contenu n'est pas optimale, investir dans du multi s'amortit aisément. Et peu importe aussi si cela entache quelque peu l'expérience solo, lorsque la durée de vie est par exemple réduite sous prétexte « qu'il y a du multi pour prolonger le plaisir »... Cette dérive me débecte. Je persiste à croire qu'un jeu vidéo doit être orienté solo OU multi. C'est justement lorsqu'un titre tente de réunir ces deux aspects sous un concept fallacieux que le résultat en pâtit.

EST-CE QU'IL Y A (ENCORE) QUELQU'UN ?

Par acquis de conscience, je suis allé faire un tour sur les serveurs de *Counter-Strike,* pour vérifier s'ils étaient toujours peuplés par des tas d'Allemands vulgaires et des Russes flippants. Sans surprise, tout ce petit monde répond plus que jamais présent. Et pour info, j'ai eu un ratio de 1/12 sur De_Dust2. Hmpf...



Genre MMORPG
Éditeur Activision Blizzard
Développeur Blizzard Entertainment
Site http://eu.battle.net/wow/fr/game/mists-of-pandaria
Sortie 2012, juste avant la fin du monde

VOUS CHERCHIEZ UNE BONNE EXCUSE POUR REPLONGER ?

WORLD OF WARCRAFT : MISTS OF PANDARIA

Alors, vous allez me dire qu'on se fiche de la gueule du monde. *World of Warcraft* pour fêter notre nouvelle formule ? This is provocation ! Oui mais voilà : quand Blizzard nous propose de venir jouer à la nouvelle extension de son titan (ah ah), on accourt. Et vous allez voir, il y a de quoi faire…

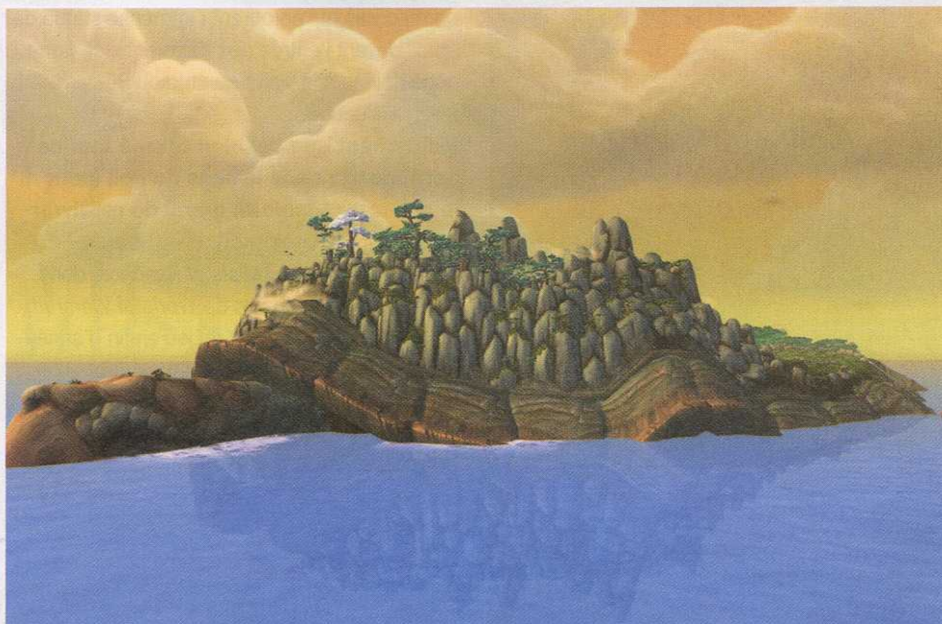


Dans un Paris-Los Angeles aller-retour, le plus long, c'est le retour. D'une, parce qu'on pense à ce satané papier qu'il va falloir écrire à vitesse lumière en rentrant. Et de deux, parce qu'on voyage de nuit, derrière une petite vieille qui recule son siège au maximum alors qu'on mesure 1,95 m. Trois, parce que les chiffres sont formels : Paris-L.A., 9 253 km. L.A.-Paris, 9 285 km. Ce n'est pas moi qui le dit, c'est Air France. Et puis surtout, la vraie raison : quand on a visité les locaux de Blizzard à Irvine, on n'a qu'une envie, y rester. Non mais c'est vrai : vous repartiriez, vous, de l'antre des gamers ? De cet endroit où l'on croise Chris Metzen à la cafét' et Jay Wilson en survêt' à la salle de sport ? De ces couloirs ornés d'artworks sublimes et de statues gigantesques (et vice versa) ? En un mot comme en cent, de ces lieux chargés de la plus belle histoire du jeu vidéo, celle d'un Petit Poucet devenu géant ? *StarCraft*, *Warcraft*, *Diablo* : chez Blizzard, on ne voit qu'eux, la Sainte Trinité. Les salariés organisent des concours de modélisme et inventent de nouveaux mobs, juste pour se distraire. S'ils plaisent, ils finissent dans une vitrine ou mieux, dans un jeu. On sent une émulation constante à chaque étage, dans chaque bureau. Les uns dessinent, les autres codent, et tous donnent l'impression de tendre vers le même but : le jeu dans ce qu'il a de plus absolu. « Le gameplay avant tout », c'est d'ailleurs l'une des devises de Blizzard, parmi celles qui entourent l'immense statue de Thrall devant l'entrée des bâtiments (cf. notre page dédiée à la visite du studio). Blizzard, c'est la Mecque.

Maintenant que j'ai bien brossé tout ce petit monde dans le sens du poil (pour le collector *Diablo III*, merci de me livrer directement chez moi), on va causer de l'objet du voyage. *Mists of Pandaria*, donc. La quatrième extension de *World of Warcraft*, celle qui fêtera les 8 ans du jeu en fin d'année (si elle sort en fin d'année, et c'est probable). On peut bien le dire maintenant : au début, on s'est tous un peu marré. Surtout toi, au fond, avec ton set PvP et tes 100 montures. Des pandarens, c'était sympa pour la vanne, mais ça ne faisait pas très sérieux. OK, on déconnait tous avec ça sur les forums depuis des années, mais de là à aller jusqu'au bout… Et puis les moines, avec leur gameplay tarabiscoté et leurs compétences qui ratissaient très >>>

La forêt de Jade, première zone pour votre perso 85 tout rouillé.

« C'EST LA COMBINAISON DES DEUX RESSOURCES QUI DONNE TOUT SON PIQUANT AU GAMEPLAY DU MOINE ET AVOUONS QUE CELA MARCHE PLUTÔT BIEN, EN TOUT CAS EN DPS. »



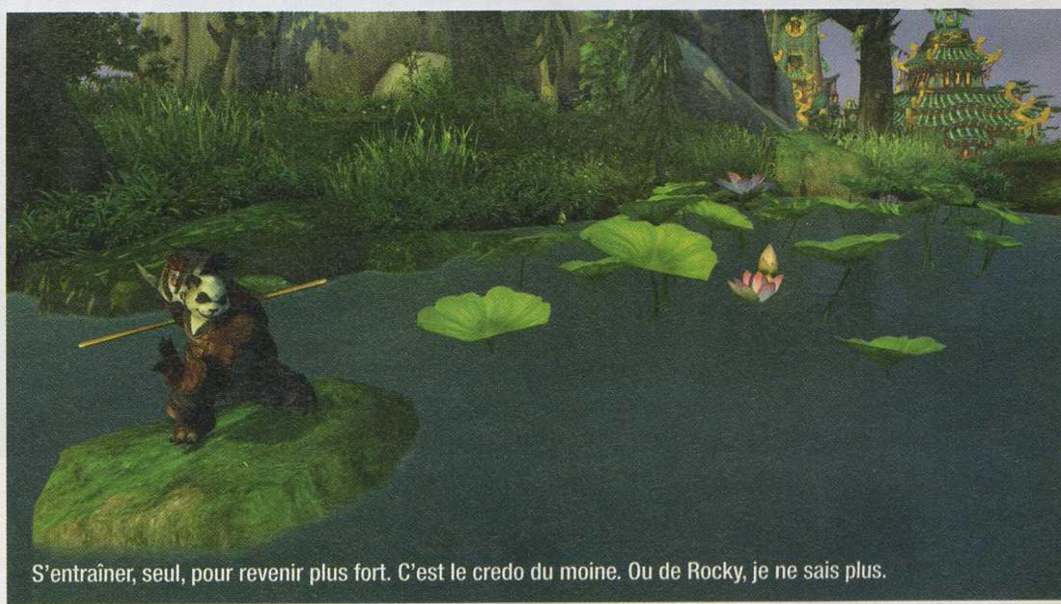
L'île Vagabonde, qui sert de zone de départ aux pandarens, se déplace en permanence…

(trop) large… pas sérieux. Et je ne vous parle même pas des combats de mascottes ! Bref, ce *Mists of Pandaria* sentait l'extension de trop, le début de la fin. Une impression renforcée par les chiffres du jeu eux-mêmes : depuis quelque temps – « enfin », diront les rageux – le public de WoW décline lentement. Le jeu a culminé à 12 millions de comptes actifs à son apogée. Aujourd'hui, il en compte un peu plus de 10 millions. J'en connais qui se satisferaient du quart de la moitié (sortez vos calculettes, oui bien vu, ça fait 1,25 million), mais techniquement, c'est une baisse. Et chez Blizzard les baisses, mêmes logiques et inexorables, ça fait tache. Voici donc venue *Mists of Pandaria*, l'extension chargée de rebooster tout ça. Avec une idée toute simple : du contenu, du contenu, et encore du contenu. Est-ce que ça suffit à lui donner une cohérence et surtout une légitimité ? Passons l'extension au crible pour le savoir…





Ce type essaie de s'offrir une prestance en devenant moine. Inutile : humain, c'est naze.



S'entraîner, seul, pour revenir plus fort. C'est le credo du moine. Ou de Rocky, je ne sais plus.



Un pandaren chaman sur l'île Vagabonde. Il n'a pas l'air content : logique, il aurait préféré être druide.

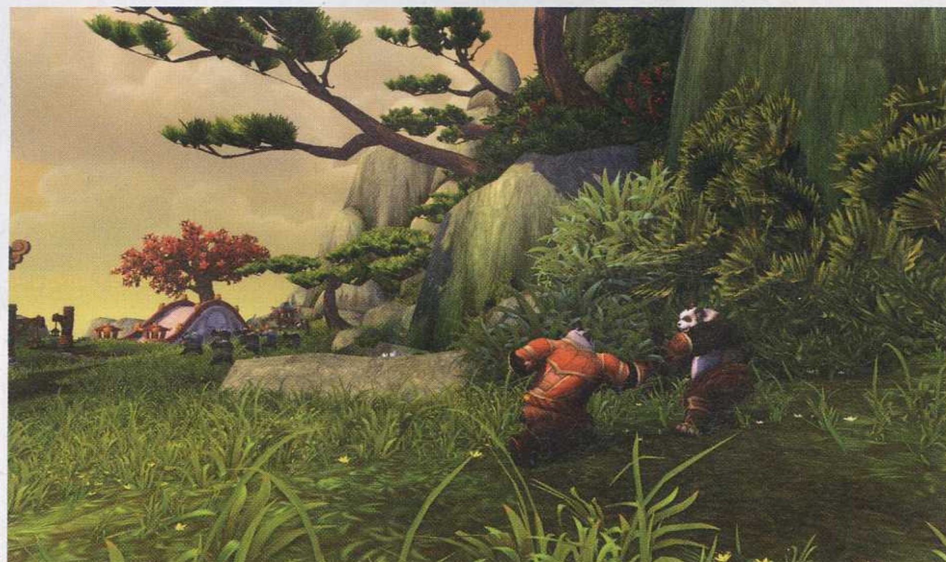
Chaussez vos moines

J'aurais bien commencé par vous parler des pandarens, de leur superbe zone de départ (l'île Vagabonde, qui se déplace en permanence), de leur manière si typique de bouger (joli travail sur l'animation), de cette excellente idée d'une faction neutre qui choisit son camp au level 10 et autres joyeusetés. J'aurais bien aimé. Oui mais voilà : 1/ Jika vous en avait déjà parlé après la BlizzCon de l'automne dernier et 2/ mon voyage concernait le haut niveau. Ou plus précisément les premiers niveaux post 85 de l'extension. Le but étant de découvrir les nouvelles zones HL, si possible en jouant un moine. L'autre gros morceau (non, je ne parle pas des femelles pandarens), c'est évidemment la nouvelle classe. Le moine. The monk. El monkos. Le moine est étonnant, et à vrai dire il m'a convaincu… en partie. Le point fort, c'est l'originalité de son gameplay. Un peu comme pour le DK, on sort des sempiternelles rengaines énergie/mana, encore que, pas tout à fait. En fait, le moine a deux ressources à gérer, la première étant justement une barre d'énergie. Base 100 comme les voleurs, elle se vide avec l'utilisation de certaines compétences et remonte rapidement. Mais il doit aussi gérer les Chi, des boules d'énergie qui permettent de sortir la plupart des gros coups, les différents kicks par exemple (oui, le moine donne pas mal de coups de latte). C'est évidemment la combinaison des deux ressources qui donne tout son piquant au gameplay du moine (en soigneur, la barre d'énergie est remplacée par une barre de mana), et avouons que cela marche plutôt bien, en tout cas dans le rôle très classique du DPS. Les coups sont variés, les animations aussi, on prend son pied (ah ah) à pexer, quitte à parfois en faire un peu trop : il y a notamment cette compétence, qui consiste à s'envoler sur plusieurs dizaines de mètres en chopant l'aggro droit devant soi… Va pas falloir trop la sortir en raid, celle-ci. En tank ou heal (car oui, >>>

Le Temple du Tigre, au sommet Kun-Lai. Oui, c'est superbe.

le moine peut tout faire), je reste plus dubitatif. L'équilibrage est intéressant, mais de là à tanker en raid, je demande à voir. Idem pour les heals, qui feront office de soigneurs d'appoint, mais pas forcément autre chose. C'est dommage, d'ailleurs, car les effets visuels des sorts sont vraiment jolis. Bref, je devine que les moines DPS vont se bousculer au portillon. Les autres en revanche, attendront peut-être un peu devant…

« CE NOUVEAU SYSTÈME A POUR BUT DE DIFFÉRENCIER LES JOUEURS. FINI LA TYRANNIE DES TEMPLATES UNIQUES. »



« T'as pris quoi comme spé toi ? » « Ben DPS et toi ? » « Pareil… »

Chacun sa route, chacun son chemin

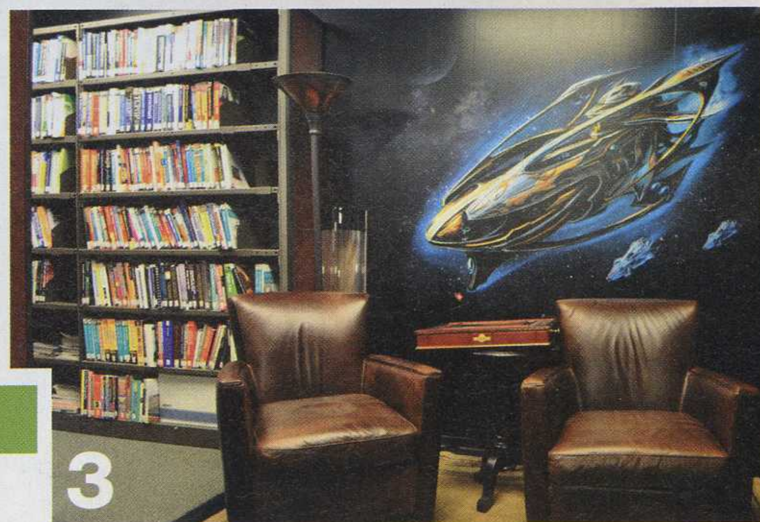
Dans *Pandaria*, la polyvalence sera de rigueur. Je vous parle là du tout nouveau système de talents, qui a de grandes chances de faire piquer de belles crises de nerfs au moment de redistribuer tous les points de votre armée de persos 85. En fait, il y a désormais deux choses bien distinctes : la spécialisation, et les talents. La première est une manière simplifiée de présenter les anciens arbres (de talents justement) : vous choisissez une spé (exemple : finesse, assassinat ou combat pour les voleurs), et les compétences liées se débloquent au fur et à mesure du jeu. Classique. Évidemment, pour vos persos 85, tout va tomber d'un coup au moment du patch annonçant l'arrivée de *Pandaria*, et ce sera trois jours de migraine assurée pour tout redistribuer. Une fois que vous aurez fini, il faudra gérer les talents. Disons, les « nouveaux talents ». Soit six paliers (15, 30, 45, 60, 75 et 90) qui permettent chacun de choisir entre trois compétences spéciales. Peu importe votre spé, tous les talents sont les mêmes. Pour reprendre l'exemple du voleur, il est ainsi possible de prendre la spé combat mais de tout de même s'offrir le talent « pas de l'ombre » (toujours fun en PvP), qui appartient aujourd'hui à l'arbre finesse. Le truc, c'est que si la spé n'est pas modifiable à la volée, les talents eux, le sont. Considérez donc que vous >>>



1



2



3

UNE JOURNÉE CHEZ BLIZZARD

PETIT TOUR DU PROPRIÉTAIRE...

1 Le musée Blizzard, en toute simplicité.

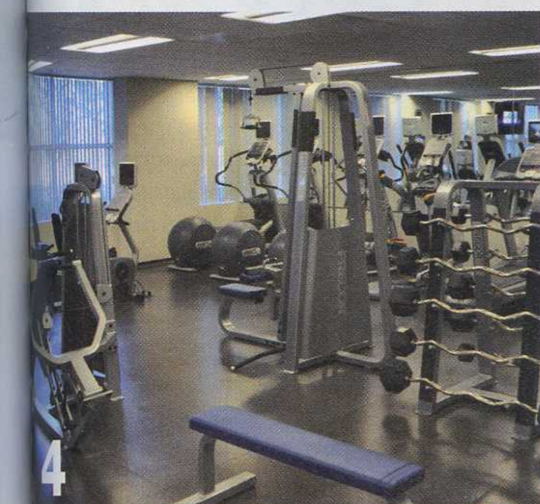
2 Tous les murs sont remplis de sublimes artworks.

3 Vous voulez emprunter films, DVD ou jeux ? Pas de problème !

4 Une salle de sport. Vide. En même temps, il est 15 heures…

5 Vous auriez aimé y être ? Comme je vous comprends.

6 Passage obligé : se prosterner devant Thrall, à l'entrée du studio.



4



5



6

La déco est un peu tape-à-l'oeil, mais je vous le promets : c'est vraiment joli.

>>> aurez en permanence la possibilité d'affiner votre perso en fonction des situations. Mais en vérité, et contrairement aux craintes que l'on pouvait avoir, l'idée n'est pas que tout le monde sache tout faire : les talents sont « accessoires », ce sont des bonus. En réalité, c'est l'inverse de l'uniformisation : ce nouveau système a pour but de différencier les joueurs. Fini la tyrannie des templates uniques. La spé générale sera la même pour tous, donc pas de jaloux. Mais après, éclatez-vous sur les talents et faites valoir votre différence ! À la limite, on pourra simplement regretter la disparition des arbres eux-mêmes dans l'interface. C'est, il faut bien l'admettre, comme un petit bout de *WoW* qui s'en va.

Le changement dans la continuité

Ce qui ne s'en va pas, en revanche, c'est le bon goût des développeurs. Les sept zones 85-90 sont superbes et mettent encore en valeur les subtiles améliorations techniques sur le jeu. On devine plus de textures en HD, et surtout la végétation y est très dense. Les ambiances s'enchaînent, on passe d'une forêt (la Forêt de Jade) à un désert (Tanglong) avant d'arriver à des coins plus sombres (Les terres de l'Angoisse). Techniquement, il n'y a rien à dire : c'est réussi. Mais il devient aussi difficile de ne pas voir, dans ces territoires, d'anciens continents déjà traversés : j'ai souvent pensé à Nagrand, en Outreterre, ou aux marécages des Paluns… Et en même temps, je ne vais pas le reprocher aux designers : après 10 ans de conception de *WoW*, ils ont un peu le droit de tourner en rond. Pourtant, Chris Robinson, le directeur artistique de *Pandaria*, n'est pas vraiment d'accord : « Sincèrement, je pense que nous avons toujours autant d'idées. C'est étonnant d'ailleurs de voir comment tout le monde arrive encore à proposer autant de choses. Vous avez vu les donjons ? » Là, il a raison. Comme pour compenser ce petit sentiment de redite en extérieur, les designers de Pandarie ont accompli un boulot étonnant sur les intérieurs : déjà, les bâtiments sont superbes. Colorés, originaux, leur inspiration asiatique tranche avec ce que l'on a pu voir dans *WoW*, mais sans choquer. Et surtout, les intérieurs sont vraiment réussis. Les donjons sont vivants, peuplés, remplis de mécaniques inédites… nice work ! Ce qui tombe plutôt bien, parce qu'avec six nouveaux donjons rien qu'en



Scholomance revue et corrigée dans *Mists of Pandaria*. Ah, mon bon vieux T0…

Des statues de serpents, vous allez en croiser quelques-unes en Pandarie.

Pandarie et trois nouveaux raids, autant que les décors soient réussis. Au passage, je signale que des donjons, il y en aura neuf au total : les trois autres sont des remakes du Monastère Écarlate (mouais) et de Scholomance (yeah !).

Et c'est tout ?

Là, comme d'habitude (vous verrez, je fais pareil avec *Assassin's Creed III*), c'est le moment où j'ai encore mille trucs à raconter alors que c'est la fin de l'article. En même temps, *Mists of Pandaria* n'est pas prévu pour demain, et avec un peu de chance, ça me fera une excuse pour retourner chez Blizzard. Il faut donc encore palabrer sur deux-trois détails importants. Déjà, pour continuer sur les donjons, sachez que les développeurs ont intégré un système de défi – réservé aux six nouveaux – permettant de gagner des récompenses exclusives, notamment de bien beaux sets. Des défis validés en bronze, argent ou or, et généralement chronométrés, un peu comme Stratholme 45 min. Avis aux amateurs de challenges bien corsés, surtout que Scott Mercer, chargé des boss et des raids, m'a prévenu : « It is du très velu ». En revanche, il m'a aussi avoué que les raids de *Cataclysm* étaient « peut-être un peu difficiles », attendez-vous donc à ce que les prochains soient légèrement revus à la baisse. À côté des défis, Blizzard a pensé un système de scénarios, « conçu pour des groupes de 3 à 25 joueurs ». En fait, il s'agira de remplir un objectif précis dans une zone instanciée (rien à voir avec les donjons), le tout en 20-30 minutes maximum. Un exemple ? « Vous pouvez avoir comme mission d'aider un maître brasseur pandaren à achever la fermentation de sa délicieuse bière au beau milieu d'une tempête foudroyante, puis de l'escorter jusqu'à un temple situé dans les environs, sous une pluie battante et sous les assauts permanents de ses ennemis », nous dit Blizzard. L'idée semble amusante, et il faut croire que les équipes l'ont bien bossée car lorsque l'on demande à Chris Robinson et Scott Mercer ce qu'ils préfèrent dans *Pandaria*, ils répondent à l'unisson : « les scénarios ! ». Bon, ils m'auraient répondu « les combats de mascottes ! », j'aurais été un peu surpris. Cela dit, ils sont plutôt marrants ces combats : on choisit son équipe de trois mascottes, et c'est parti pour du combat au tour par tour. Les mascottes gagnent de l'Xp et obtiennent de nouvelles compétences. Il faudra en chasser dans tout Azeroth, et vous pourrez même leur donner un nom. En gros, et puisque c'est un peu ce que vous pensez très fort : oui, c'est du *Pokémon*-like, mais avec les bestioles de *WoW*. Y a pas à dire, Blizzard connaît bien son public (bouh, le méchant).

MISTER TICK


Votre reroll pandaren, fille ou garçon ? Celle-ci mise tout sur ses beaux yeux verts…

« LES DÉVELOPPEURS ONT INTÉGRÉ UN SYSTÈME DE DÉFI PERMETTANT DE GAGNER DES RÉCOMPENSES EXCLUSIVES. »

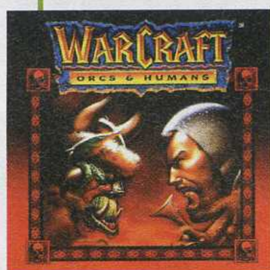
UN ŒIL DANS LE RÉTRO

Depuis 7 ans, *World of Warcraft* affole les compteurs. Retour sur un phénomène planétaire qui a changé le jeu sur PC, et ce bien avant sa sortie…

NOVEMBRE 1994

L'ANCÊTRE

Sortie aux États-Unis de *Warcraft : Orcs & Humans*. Blizzard ne le sait pas encore, mais son STR fera date.



SEPTEMBRE 2001

L'ANNONCE

Blizzard dévoile son prochain titre : *World of Warcraft*, un MMORPG. À l'époque, un truc de dégénéré.



JUILLET 2003

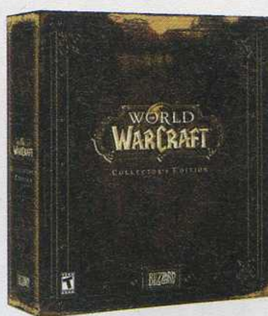
LE GRAND FRÈRE

Sortie de l'extension *Warcraft III : The Frozen Throne*, dont l'action se situe 4 ans avant celle de *WoW*.

NOVEMBRE 2004

LA SORTIE

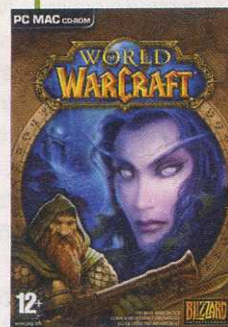
World of Warcraft est lancé aux États-Unis pour les 10 ans de la franchise. Carton critique, et bientôt commercial.



FÉVRIER 2005

LE DÉBARQUEMENT

WoW sort en France. Les nuits blanches ne font que commencer, et les RTT n'ont jamais été aussi utiles.



MARS 2006

LE CLASH

Sur les forums de *WoW*, Arhaggorn93 annonce qu'il part sur *Dungeons & Dragons Online*. LOL.

JANVIER 2007

ENCORE UN PEU ? (1)
Première extension avec *Burning Crusade*. Au menu : Elfes de Sang et Draeneï. 2,4 millions de ventes en 24 h.



AVRIL 2008

LA STAT
Une étude américaine annonce que *WoW* détient 62 % du marché du MMO. Mais que font les 38 % restants ?!

OCTOBRE 2010

LE RECORD
Pic de fréquentation : *WoW* affiche 12 millions de comptes actifs. Mais déjà un joli paquet de Chinois…

DÉCEMBRE 2011

LA BAISSE
Sortie de *Star Wars : The Old Republic*, tandis que *WoW* ne compte plus « que » 10,2 millions de comptes actifs. À suivre…





JANVIER 2008

L'ÂGE D'OR
10 millions de comptes actifs. *WoW* au mieux de sa forme. Les maris jouent, les femmes divorcent, les enfants trinquent.

MAI 2008

On a une réponse. En ce joli mois de mai, Legalos13 est décidé, il se barre. « *Age of Conan* cé tro bien. »

NOVEMBRE 2008

ENCORE UN PEU ? (2)
Seconde extension avec *Wrath of the Lich King*. Au menu : des DK et de la neige. 2,8 millions de ventes en 24 h.

DÉCEMBRE 2010

ENCORE UN PEU ? (3)
Troisième extension avec *Cataclysm*. Au menu : Worgens et Gobelins. 3,3 millions de ventes en 24 h. Record absolu sur PC.





Le studio sait se mettre en scène. Rien de tel qu'une bonne grosse vidéo sur Time Square !

BLIZZARD,
UN STUDIO PAS COMME LES AUTRES...

À bien y réfléchir, des studios mythiques, il n'y en a pas tant que ça. De gros éditeurs, de belles licences, oui, mais les vrais grands studios capables de faire se lever les foules à eux seuls, c'est rare. En fait, il n'y en a qu'un : Blizzard. Histoire d'une success-story un peu folle.

C'est en 1991 que tout commence. Comme quelques autres à l'époque, trois fous dangereux osent croire que le jeu vidéo, c'est l'avenir. Ils se nomment Allen Adham (il quitte Blizzard en 2004), Michael Morhaime (l'actuel président du studio) et Franck Pearce (son vice-président). En 1991, Blizzard n'est pas encore Blizzard. D'ailleurs, nos trois loustics sont tout juste diplômés de UCLA. Leur studio se nomme Silicon & Synapse, et ils commencent par y développer quelques titres sans envergure, qui feraient tache aujourd'hui sur le CV de nos compères : de ceux-là, *Rock n' Roll Racing* est peut-être le plus connu, en raison évidemment de son décalage total avec l'ADN du Blizzard d'aujourd'hui. Pensez, un jeu de course loufoque sur Megadrive et SNES ! Mais il faut bien se former. En 1994, après trois ans de jeux mineurs, tout s'accélère : Silicon & Synapse est acquis par le distributeur Davidson & Associates pour 7 millions de dollars (LOLILOL) qui le renomme Chaos Studios, puis Blizzard. Eh oui, le premier nom était déjà pris. Comme quoi, tout ça tient à bien peu de chose... C'est cette même année que le studio sort son premier coup de tonnerre : *Warcraft*. Le STR connaît un succès fulgurant, et assure la pérennité du studio. C'est là, probablement, que ses fondateurs posent les bases de leur vision : un gameplay, une histoire (et quelle histoire, Azeroth et son incroyable mythologie, tellement grande que les scénaristes eux-mêmes s'y perdent), le tout soutenu par un souci de finition qui tourne à la maniaquerie. À partir de là, mieux vaut s'accrocher au pinceau parce que le rythme pique un peu : *Warcraft II* en 1995, *Diablo* en 1996 (par le studio Condor Games, devenu Blizzard North), *StarCraft* en 1998, *Diablo II* en 2000, *War-*



La dernière édition de la BlizzCon, à l'automne 2011, a rassemblé plus de 26 000 personnes. Et quelque part, il y a Jika.



Cosplay de rigueur durant les BlizzCon. Avec un certain talent, il faut bien le dire.

craft III en 2002, *World of Warcraft* en 2004… Et tout ça sans parler des extensions parfois aussi mythiques que les jeux eux-mêmes (citons *Diablo II : Lords of Destruction* en 2001 et *Warcraft III : The Frozen Throne* en 2003). Violent, non ? On ne s'étendra pas, par charité chrétienne, sur le projet avorté *StarCraft Ghost* sur consoles, le seul ratage du studio…

« LA RELATION QUI UNIT LE STUDIO À SES JOUEURS EST TOTALEMENT UNIQUE, ET LUI AUTORISE UNE LIBERTÉ QUE N'A À CE JOUR AUCUNE AUTRE SOCIÉTÉ. »

Après 2004, Blizzard marque une pause. On la doit autant à la philosophie du studio -trois marques, *Warcraft*, *StarCraft* et *Diablo*, qu'il faut préserver de l'usure- qu'au succès totalement fou, et pour tout dire inespéré, de *World of Warcraft*. Tout a été dit (y compris page précédente) sur le MMORPG star des années 2000, mais pas qu'il avait aussi contribué à vampiriser, au moins dans ses premières années, le reste du travail de Blizzard. Il faudra donc attendre 2010 pour voir revenir une autre franchise, *StarCraft II*. Et voir Blizzard reprendre son rythme habituel puisque deux ans plus tard, cette année donc, c'est la troisième licence qui revient, *Diablo III*, onze ans après nous avoir lâchement abandonnés. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'avec Blizzard, il faut savoir attendre. « When it's done », vous connaissez l'adage ? Le studio a les moyens de ses ambitions, et il en profite. *World of Warcraft* l'a rendu tout-puissant, mais il ne l'avait pas attendu pour fixer le cap, une exigence, et surtout s'y tenir. D'autant que la relation qui unit le studio à « ses » joueurs est totalement unique, et lui autorise une liberté que n'a à ce jour aucune autre société. Cette relation se concrétise chaque année depuis 2005 par une convention -la BlizzCon- qui célèbre les jeux Blizzard dans la plus grande fureur. Ce sont des dizaines de milliers de fans qui s'y pressent (et qui paient cher leur droit d'entrée !), pas tant pour jouer aux futures productions en avant-première que pour communier, vibrer. Blizzard est une religion. La seule ? Probablement. Mais il y a un studio qui pourrait soutenir la comparaison. Ou en tout cas avoir suffisamment de points communs avec Blizzard pour que le parallèle soit judicieux. Ce studio, c'est Rockstar. Même souci du jeu peaufiné à l'extrême, même rareté dans la production, même culture du secret… Il y a quelque chose de Blizzard chez Rockstar, et inversement. Surtout, à côtoyer les gens qui y travaillent, on retrouve dans les équipes de l'un et de l'autre une vraie cohésion, une envie d'aller ensemble dans la même direction. C'est pour cela, sans doute, qu'au-delà des process plus contraignants qu'ailleurs et de l'obsession du contrôle, les fuites sont rares, voire inexistantes au sein de ces studios. Les gens qui y travaillent sont tellement attachés à leurs titres, sont tellement joueurs de leurs propres jeux, qu'il ne viendrait à l'esprit d'aucun d'entre eux -OK, il y aura toujours une exception- de saborder le travail de toute une équipe en balançant trois pauvres infos sur le Net. Chez Blizzard comme chez Rockstar, il subsiste un esprit « famille » qui n'a jamais quitté le studio (il faut voir l'attachement des salariés aux cadeaux qui soulignent leur ancienneté dans l'entreprise : un mug, puis une bague, au final une épée !), et ce malgré le succès insolent et les millions amassés. C'est le secret de la réussite, et aussi une ligne de conduite qui nécessite une vigilance de tous les instants. Mais le mythe est à ce prix.

MISTER TICK

QUELQUES DATES

1991 Création de Silicon & Synapse, le futur Blizzard.

1994 *Warcraft*. Le STR fait un carton, le premier d'une longue série.

1996 *Diablo*. Le hack'n slash c'est lui, et seulement lui.

1998 *StarCraft*. Troisième et dernière licence. Le mythe est en place.

2004 *World of Warcraft*, le MMORPG qui a tout changé.


NEWS

GDC 2012: PEUT MIEUX FAIRE...

Le meilleur de l'actu maltraité par la rédaction. Mais on est gentils aussi, parfois.


LA PÊCHE À LA TWEET !

Parce qu'un tweet vaut parfois mieux qu'un long discours, le best-of du mois.


PATH OF EXILE

Tous les jeux testés. Non mais vraiment tous ! Même les free 2 play, c'est dire…


JEUX INDÉ

PREMIÈRE DIVISION

FEZEZ PAS CA

PRIX PAR SURPRISE

Cahier spécial pour tout savoir sur la scène indé !


RÉTRO

ULTIMA VI

THE FALSE PROPHET

Je vous jure que c'est vrai : il y avait déjà des jeux dans les années 80.

LE NOUVEAU JOYSTICK EST ARRIVÉ !

(Petits joueurs s'abstenir)



À 21 ans bien sonnés, Joystick est un beau bébé : il a pris du poids, mais pas un poil de graisse, que du muscle ! Avec 48 pages supplémentaires, c'est presque 50 % de bâton de joie en plus (oui, cette blague existe encore) ! Bref, votre magazine fait sa mue printanière avec de nombreuses innovations. Parlons-en un peu, voulez-vous ?

Nouveau look

Déjà, la force de la couverture ne vous a pas échappé avec un logo restylé et un programme clair. On fait une belle place au sujet de couv', parce qu'il le vaut bien. Derrière, l'actu ratisse large : désormais, rien ne passe à travers les mailles de notre filet. Et quand on tient une belle prise, on la décortique pour vous. Et pour le plaisir, on ajoute à l'actu une revue de presse spécial Twitter, un zeste de culture (y a pas que le jeu dans la vie !) et d'autres surprises. Vous verrez, vous serez soufflés (souffler n'est pas jouer, hum…). Je continue ma revue des innovations.

VOTRE MAGAZINE FAIT SA MUE PRINTANIÈRE AVEC DE NOMBREUSES INNOVATIONS !

Des innovations à la pelle

- La scène indépendante prend de l'importance au point de faire de l'ombre aux géants du marché ? On lui ouvre un cahier spécial rien que pour elle, et puis c'est tout !

- Les éditeurs n'en peuvent plus de DLC, extensions, patchs et autres contenus pour leurs superproductions ? Là encore, on leur dédie une rubrique, pour vous tenir au courant de tout ce qui sort, vraiment tout.

- Enfin, un cahier rétro pour se faire plaisir avec un brin de nostalgie… et aussi pour se marrer en mesurant le chemin parcouru depuis le big-bang de la sphère vidéoludique.

Jusqu'où iront-ils ?

Vous en voulez encore ? Ca tombe bien, je n'ai pas parlé de tout. Lisez le mag, découvrez tout ça, et on en rediscute. En plus comme on est sympa, pour vous raconter tout ça, nous jurons de tremper nos plumes dans une encre encore plus corrosive et impertinente.

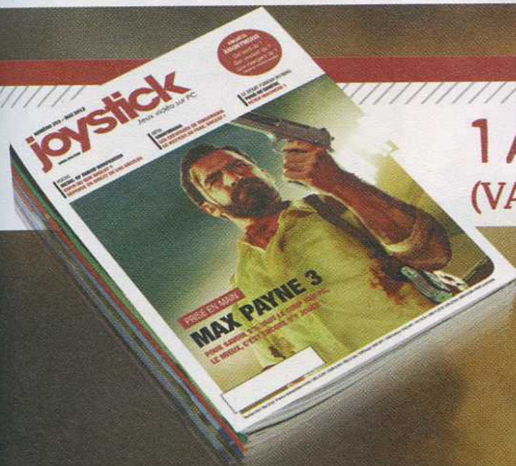
Combien ça coûte ?

Je sais ce que vous pensez : « Autant de nouveautés dans un seul et même magazine, ça va me coûter un bras !» Vous pensiez vraiment qu'on allait vous faire payer plus ? C'est mal connaître l'esprit qui nous anime, ici à Joystick.

…bah rien !

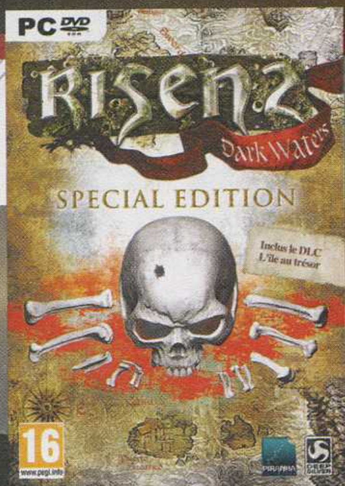
Pas un centime de plus en tout cas ! Je dirais même plus, **nous vous avons réservé une offre d'abonnement exceptionnelle. Elle vous attend là, sur la page d'à côté. Vous voyez ?** Oui, je sais, c'est complètement dingue mais on avait tellement envie de vous faire plaisir… Profitez-en maintenant, avant qu'on ne change d'avis !

OFFRE SPECIALE NOUVELLE FORMULE





1 AN 13 N^{OS}
(VALEUR 90,35€)



+ LE JEU RISEN 2 SPECIAL EDITION =

L'ÉDITION COLLECTOR
DU HIT DE PIRANHA BYTES
AVEC LE DLC "L'ÎLE AU TRÉSOR"
(VALEUR 49,90€)

Pour vous : 69€ seulement !
(au lieu de 140,25 €)

Plus de 50 % de réduction !

BULLETIN D'ABONNEMENT :

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements
18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

joystick Joy4all*

JE CHOISIS LE PAIEMENT ANNUEL (13 numéros),
❑ Je m'abonne à *Joystick* pour *1 an – 13 n^{os} + le jeu Risen 2* au prix de *69 €* au lieu de ~~140,25~~ €* JF53

ou

JE CHOISIS LE PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL,
❑ Je m'abonne à *Joystick* par *prélèvement auto + le jeu Risen 2* au prix de *17,25 €* par trimestre (3 n^{os}) au lieu de ~~35,06~~ €* JE53

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑M. Nom*: ....
Prénom*: ....
Société : ....
Adresse*: ....
Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: .... Tél portable*: ....
Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires
❑ Je souhaite ne pas recevoir en avant-première les offres de M.E.R.7

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7
❑ CB n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Date de validité : |_|_| |_|_| Cryptogramme |_|_|_|
(validité minimale 2 mois) (3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :
Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :
Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|
N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :
Etablissement : ....
Adresse : ....
C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par M.E.R.7: Organisme créancier - Mer7 - Service abonnements - 18,24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 601582.

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95 € (31/03/12). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/12. Pour l'étranger nous consulter au +33 1 44 84 05 50 - email : abomer7@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Votre jeu Risen 2 Special Edition vous sera envoyé sous 4 à 6 semaines, dans la limite des stocks disponibles Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Vous pouvez acquérir séparement le jeu Risen 2 Special Edition au prix de 49,90 € et chaque numéro de Joystick à 6,95 €. Joy4all = De la joie pour tous !

NEWS



REPORTAGE 46

Qu'ouïe-je ? Une licence qui revient d'outre-tombe ? C'est *XCOM*, et on est allé voir ça de plus près.

TOP 5

LES 5 NEWS IMMANQUABLES NÉCESSAIRES ET OBLIGATOIRES

(PUISQU'ON VOUS LE DIT…)

1 **GDC 2012**
Retour sur un salon en demi-teinte, très techno.

2 **WASTELAND 2**
Grâce à Kickstarter, l'ancêtre de *Fallout* va connaître une suite !

3 **OBSIDIAN**
Le studio traverse une passe difficile. Mauvaise nouvelle.

4 **P. MOLYNEUX**
Le créateur fou largue Microsoft et repart à zéro. Bonne idée ?

5 **SNJV**
Le syndicat du jeu vidéo interpelle le gouvernement…

Exclusivité GDC 2012, un Stormtrooper transsexuel vendait ses aventures en DVD ! Intéressés ?



INTERVIEW 48
Entretien exclusif avec Dan Connors, patron et fondateur de Telltale Games, le studio qui aime les point & click.



REPORTAGE 52
Square Enix sauve des eaux le développement de *True Crime*. Direction Hong Kong avec *Sleeping Dogs*…



REPORTAGE 54
Un nouveau *SimCity*, personne n'y croyait. Sauf EA et Maxis. Alors, vrai reboot ou plan foireux ?

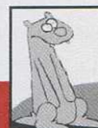




GDC 2012 : PEUT MIEUX FAIRE…

Les démos graphiques ont vampirisé cette GDC 2012. Mieux valait donc être technophile…

Quand San Francisco s'endort… Il ne manquait plus que Maxime Le Forestier à la Game Developers Conference (GDC) pour plomber l'ambiance et achever une édition assez moyenne, radine en infos excitantes. Bien entendu, les organisateurs ont joué la petite musique des chiffres de fin de salon, toujours agréable aux oreilles : affluence record pour la manifestation californienne avec 22 500 professionnels réunis sur cinq jours, du 5 au 9 mars dernier. D'après la légende « officielle », la première édition – en 1987 – avait rassemblé 25 personnes dans le salon d'un game designer… Si la GDC est avant tout le paradis des démos techniques et des keynotes en tout genre, le show a aussi été l'occasion de montrer quelques titres – souvent déjà vus – et d'en annoncer d'autres : *SimCity* a été officialisé pour 2013, *Medal of Honor: Warfighter* s'est dévoilé plus avant chez EA, Funcom (re)présentait *The Secret World*…
Mais la GDC, c'est surtout la technologie reine, et l'événement a tourné cette année au concours d'épate. Grand absent : le concret, éclipsé par la volonté d'en mettre plein les mirettes aux développeurs présents. Et pas forcément avec du neuf. Le calme avant la tempête E3 ? Peut-être bien. Bien sûr, Crytek en a remis une couche sur le CryEngine 3, et la firme allemande a profité de l'occasion pour présenter un FPS Free to Play, *Warface*. Du côté d'Epic Games, les attentes étaient plus élevées : les fans attendaient des informations, si ce n'est quelques images, de l'Unreal Engine 4. Peine perdue, rien n'a filtré. Que dalle, même pas l'ombre d'un pixel ultra-lissé, photoshopé entre Shangai et Séoul. En revanche, Epic a mis le paquet sur l'Unreal Engine 3 (version 3.9) et fait le spectacle avec une démo d'*Unreal Tournament III* jouable sur navigateur web. Io Interactive avait aussi choisi de mettre en avant son moteur maison, Glacier 2, à l'œuvre sur *Hitman: Absolution.* Les Français de Quantic Dream, désormais célèbres dans le monde entier pour leur jeu « révolutionnaire » *Heavy Rain,* ont épaté la galerie avec une démo technique destinée à présenter leur nouveau moteur graphique. Aucun jeu prévu derrière pour le moment, juste une performance – assez bluffante – autour de la motion capture et de la retranscription des émotions à l'écran, une des obsessions de David Cage. Allez voir la vidéo pour vous faire une opinion, mais difficile de ne pas être sensible à la destinée de l'androïde Kara. Philip K. Dick aurait sans doute écrit qu'elle rêve de moutons électriques…
Les jeux à proprement parler étaient finalement mis à l'honneur par la cérémonie qui récompense les meilleurs d'entre eux, les Game Developers Choice Awards. Honoré pour l'ensemble de sa carrière (*System Shock* et *Deus Ex* en tête), Warren Spector a eu droit à sa petite récompense. Les développeurs ont aimé *Skyrim* – élu jeu de l'année malgré ses bugs – et salué *Portal 2* par toute une série de prix : meilleurs narration, game design et son. Sans surprise, deux gros bras de la fin d'année 2011 sont cités au palmarès : *Uncharted 3* (meilleurs graphismes) et *Battlefield 3* (meilleure technologie). Et d'après une source non authentifiée, Maxime Le Forestier serait un fan de *Battlefield*…



KILIK

Ce que j'en dis

Une GDC 2012 qui ne restera pas dans l'histoire. Est-ce que les éditeurs attendent l'E3 pour lâcher de vraies infos ? Possible. En tout cas, cette année, le voyage à San Francisco n'était pas obligatoire.


Un des rares artworks connus de *Wasteland 2*… Patience !

2

Wasteland 2 ■ **Genre** RPG / **Développeur** Inxile Entertainment / **Sortie** NC

QU'EST-CE QU'ELLE A MA GOULE ?

Tim Schafer fait des émules : après le jeu d'aventure à l'ancienne, les donateurs de Kickstarter ressuscitent le titre fondateur du jeu de rôle post-apocalyptique. Future bombe (nucléaire) ou pétard mouillé ?

Ça faisait longtemps que la rumeur courait : Brian Fargo, le papa de *Wasteland* et de *Fallout* voulait donner une suite à son bébé. Bon, on ne va pas se mentir, personne n'y croyait. Il faut dire que Fargo n'a pas toujours eu du pif. Depuis son départ d'Interplay, il enchaîne les projets compliqués : le reboot nanardesque de *The Bard's Tale*, un *Hunted* accueilli fraîchement, ou encore *Heist*, un jeu d'action mort-né. Sauf que depuis, il y a eu l'affaire Tim



Comme *Fallout*, *Wasteland* se caractérisait d'abord par son humour, tantôt acide, tantôt parodique.

Schafer-Kickstarter, et les 3 millions de dollars qu'il a réunis auprès de ses fans pour développer un point & click old school. Malin, l'ami Fargo vient de lui emboîter le pas. Grand bien lui en a pris : à l'heure où j'écris ces lignes, il a déjà amassé largement assez de dons pour lancer le développement de *Wasteland 2*. Son compteur chatouille même le 1,5 million de dollars nécessaire pour envisager des versions OS X et Linux. Il devient, du coup, le deuxième plus gros succès de Kickstarter, juste derrière… le projet de Tim Schafer. Pour ceux qui, comme moi, étaient trop jeunes en 1988 pour jouer à autre chose qu'aux Playmobil, rappelons que *Wasteland* est l'ancêtre de *Fallout*. Un précurseur du jeu de rôle open world, prenant place dans un Sud-Ouest américain post-nucléaire. L'action se passait en vue du dessus, avec des combats tactiques au tour par tour, ce qui, comme le savent ceux qui étaient trop vieux en 2008 pour jouer à *Fallout 3*, est la seule façon raisonnable d'envisager un jeu de rôle. Ça tombe bien, Brian Fargo a d'ores et déjà annoncé que la recette ne changerait pas d'un iota. Dans la vidéo de présentation sur Kickstarter, il tacle d'ailleurs ouvertement les jeux de rôle modernes qui trahissent leurs origines en se maquillant en FPS. Bethesda appréciera… Pour le reste, on ne sait pas encore grand-chose de *Wasteland 2*, si ce n'est qu'une partie de l'équipe de développement a travaillé sur l'original et les premiers *Fallout*. Mark Morgan, le génial compositeur des musiques de *Fallout 1 & 2*, sera d'ailleurs présent au casting. Une chose est sûre, après les succès de Tim Schafer et Brian Fargo, d'autres développeurs vont vouloir prendre le train en marche. Et c'est tant mieux !



Eddie Walou

Mon avis à moi

Sur le papier, ça donne vraiment envie. Mais cela fait aussi un peu peur. Après tout, Fargo n'a rien réalisé de renversant depuis 15 ans. Et si, faute d'éditeur pour les cravacher un peu, *Wasteland 2* et le projet de Schafer se plantaient ? Les donateurs, déçus, deviendraient subitement plus frileux, et l'engouement autour de Kickstarter pourrait vite retomber. On croise les doigts.

« FARGO TACLE OUVERTEMENT LES JEUX DE RÔLE QUI SE MAQUILLENT EN FPS. BETHESDA APPRÉCIERA… »



C'est sûr, ça a vieilli. Pensez donc, *Wasteland* vient d'une époque où le dubstep n'existait même pas.



3 LES MEILLEURS PARTENT TOUJOURS LES PREMIERS

Obsidian, aussi célèbre pour ses bugs que pour ses excellents jeux de rôle, vient de licencier une vingtaine d'employés. Retour sur une sale affaire…

Avant toute chose, rappelons qu'Obsidian est un studio fondé par des anciens de Black Isle, des types à qui l'on doit les mythiques *Planescape Torment* et *Fallout 2*. Des losers magnifiques qui ont toujours eu de sacrés problèmes pour mener à bien leurs projets persos (comme le boiteux mais fascinant *Alpha Protocol*) et qui se sont fait une spécialité de réaliser, pour d'autres, des suites très supérieures aux épisodes originaux. Le meilleur exemple? *Fallout New Vegas*, pour lequel Osef et moi-même serions prêts à donner notre vie, et que la presse anglo-saxonne gratifie d'une note moyenne de 84 % d'après *Metacritic*. Sauf qu'Obsidian n'aurait pas touché un centime sur les ventes du jeu, l'éditeur Bethesda n'ayant apparemment prévu de leur donner un bonus que si la note moyenne atteignait… 85 %. Autant dire que le studio, à la santé déjà vacillante et aux problèmes de management notoires, plaçait de grands espoirs dans son projet «*North Carolina*», un jeu mystérieux que Microsoft avait l'intention de sortir sur sa prochaine console.

Quand ça veut pas…

Oui, «plaçait», parce qu'il y a quelques semaines, Microsoft a soudainement décidé de lâcher Obsidian après sept mois de boulot. Les conséquences ne se font pas attendre: dès le lendemain, on apprend que le studio se voit obligé de procéder au licenciement d'une vingtaine d'employés. Même l'équipe chargée de son prochain titre, le jeu de rôle *South Park*, serait touchée, sans que le développement ne soit toutefois menacé. Alors forcément, on se souvient qu'un peu plus tôt dans l'année, Chris Avellone, l'un des pontes de la boîte, avait exprimé son vif intérêt pour la folie KickStarter (si vous n'avez pas suivi, on en parle dans la news *Wasteland 2*, à une encablure de page d'ici). Les succès de Tim Schafer et de Brian Fargo lui auraient-ils donné envie de se passer des éditeurs? À en croire le topic qu'Avellone a ouvert sur le forum d'Obsidian pour demander aux fans pour quel jeu ils seraient prêts à investir des sous, on ne serait pas étonnés…



Eddie Walou

Mon sale avis

Une annonce qui me surprend et me déçoit d'autant plus qu'il y a quelques mois, Obsidian déclarait avoir embauché Tim Cain, le producteur du premier *Fallout*. Espérons qu'il soit toujours de l'aventure… Bon je vous laisse, j'ai un truc à régler à coups de mojitos avec Lucky, qui avait collé un petit 14/20 à *New Vegas* à l'époque. Quel sale type.

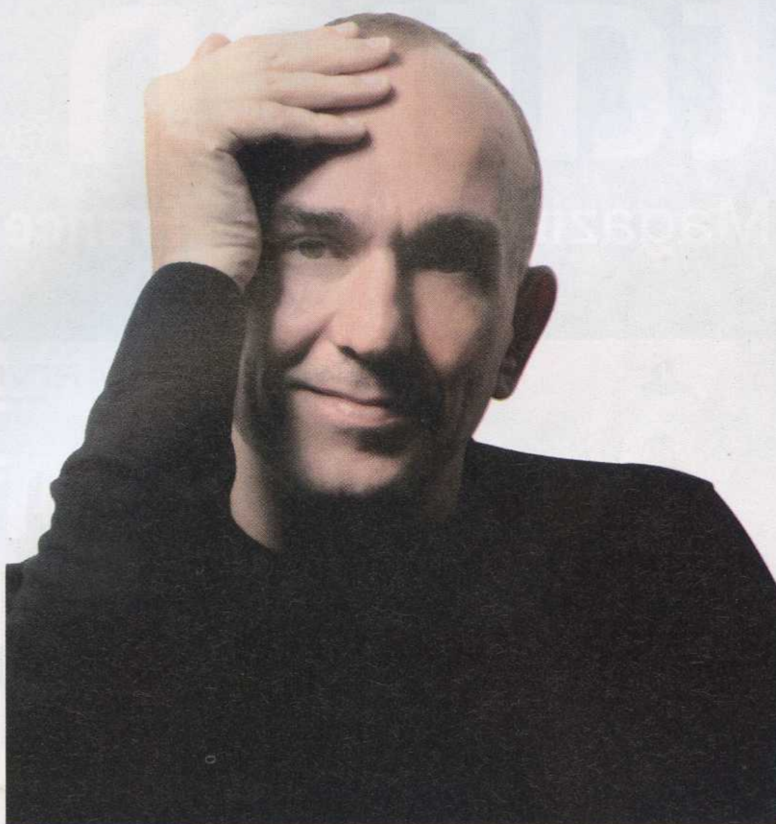
PlayStation®

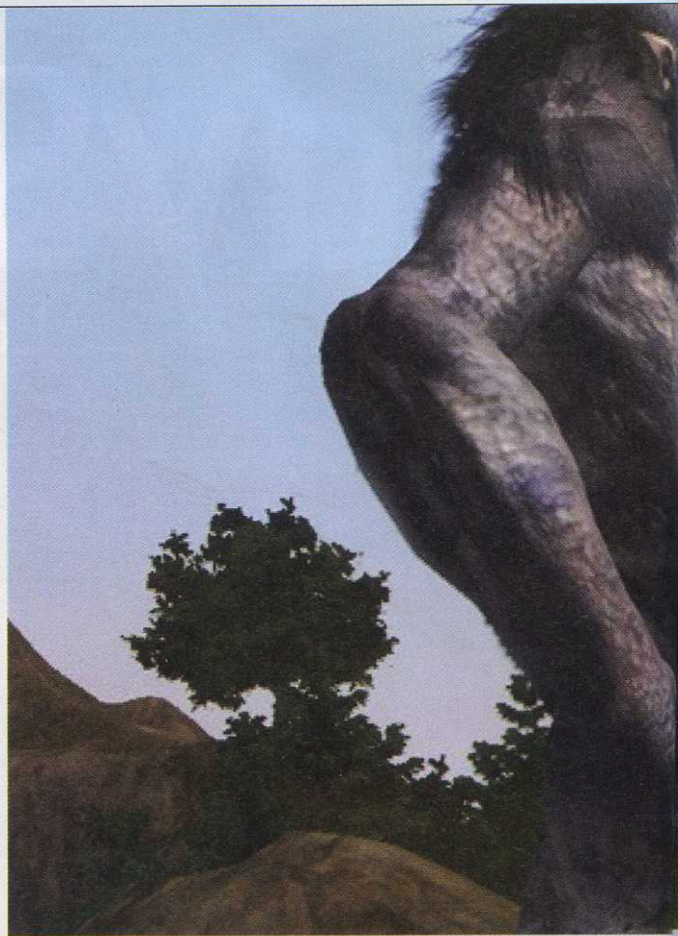
Le Magazine Officiel - **France**



NUMÉRO COLLECTOR

En kiosque actuellement





Je paierais cher pour savoir ce qu'il se passe sous ce crâne.
Peut-être même plus de 300 francs.

4 LA NOUVELLE VIE DE P. MOLYNEUX

Il y a un mois, l'excentrique fondateur de Lionhead (et directeur créatif de Microsoft Europe !) a annoncé qu'il plaquait tout. Pour mieux rebondir.

Depuis que Peter Molyneux a annoncé qu'il quittait Lionhead, chez *Joystick,* tout le monde regarde son clavier bizarrement. Il faut dire qu'on l'a appris à l'exact moment où sortait le dernier numéro et son débat, « Pour ou contre Molyneux ». Deez, qui a trop lu *Deathnote,* soutient qu'on a réveillé des forces obscures, qu'on est maudits et qu'on risque maintenant de faire démissionner les gens rien qu'en tapant leur nom. Les esprits les plus cartésiens de la rédac (c'est-à-dire ceux qui n'oublient pas de prendre leurs petites pilules) pensent plutôt que cette attaque en règle aurait profondément meurtri Molyneux, et qu'après avoir un tempsenvisagé une retraite au Tibet, il aurait tout simplement décidé de faire table rase du passé et de repartir à zéro. Remarquez, on ne lui en voudrait pas : après avoir inventé le god game et nous avoir régalé de jeux de gestion radicaux, il s'embourbait ces derniers temps dans des productions douteuses. *Fable 3* a déçu un peu tout le monde (sauf cet escroc de Mister Tick), *Fable : The Journey* fait franchement flipper, et les premières infos sur *Fable Heroes* puent carrément le poney mort.

Aussi, on peut se réjouir de voir le sémillant quinquagénaire abandonner le mastodonte Microsoft pour se la jouer à nouveau indé. Première étape : fonder un nouveau studio. Comme il l'a fait en 1997 avec Lionhead. Et



Peter Molyneux, excédé, a envoyé valser l'industrie du jeu vidéo d'un coup de pied rageur (allégorie).

« MOLYNEUX REVIENDRA-T-IL À SES PREMIÈRES AMOURS, DES PROJETS UN PEU MYTHOS, MAIS À LA DÉMESURE RAFRAÎCHISSANTE ? »

avant ça, en 1987, quand il a tourné le dos à une prometteuse carrière dans l'import/export de haricots blancs pour créer Bullfrog. Ce nouveau studio, cofondé avec son vieux complice Tim Rance, s'appelle 22 Cans et s'apprête à embaucher à tour de bras. Sauf que jusqu'ici, personne ne sait ce qu'il s'y prépare. Molyneux reviendra-t-il à ses premières amours, des projets un peu mythos, mais à la démesure rafraîchissante ? Ou alors se tournera-t-il vers des jeux plus modestes, voire carrément casual ? Récemment, il a déclaré en avoir assez des « putains de manettes ». Ne vous trompez pas, ce n'est pas un moyen d'annoncer son retour au couple clavier/souris, mais bien une déclaration d'amour à Kinect. Pas très rassurant… Quoi qu'il en soit, Molyneux répète à qui veut l'entendre qu'il a déjà recommencé à programmer. On a hâte de savoir quoi, sauf s'il renoue avec ses vieux démons…



Eddie Walou

Mon divin avis

Si les projets de Molyneux vous passionnent, je vous conseille d'aller jeter un œil à l'interview en fin de mag'. Bon, blague à part, je me sens mal moi maintenant, avec mes pouvoirs paranormaux. Vous pensez que si on fait un « Pour/Contre Laure Manadou », elle arrêtera de dire n'importe quoi sur Twitter ?



Le chelou *Fable : The Journey* sera le dernier projet de Molyneux pour Lionhead et Microsoft.



La grande question est désormais de savoir si le SNJV cautionne *Élections 2012 : le jeu* et les sosies foireux qui vont avec…

5 VOTEZ JEU VIDÉO !

Armé de dix propositions destinées aux candidats, le Syndicat National du Jeu Vidéo tente de faire exister l'industrie du jeu vidéo dans la campagne présidentielle. Un but noble, mais le chemin s'annonce difficile…

Deux cent cinquante entreprises, 400 millions de chiffre d'affaires global… En France, le jeu vidéo est une industrie qui compte. Néanmoins, le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV) s'inquiète : le pays est passé en dix ans de la 5e à la 7e place mondiale en termes de production. Les talents s'échappent vers d'autres contrées plus attractives, comme le Canada. L'élection présidentielle est donc pour le SNJV l'occasion d'attirer l'attention des politiques sur les difficultés du secteur, d'autant que le jeu vidéo – pourtant la première industrie culturelle – est absent des programmes. D'après Nicolas Gaume, ex-Kalisto et président du syndicat, « Il est urgent […] que nos responsables politiques s'engagent sur la voie d'un véritable investissement dans l'industrie du jeu vidéo pour redonner à la France sa place parmi les leaders mondiaux de la production de jeux vidéo. »
Désireux d'inspirer les candidats, le SNJV déboule avec dix propositions, plus destinées à protéger le made in France que la fameuse French Touch. Création d'un fonds d'investissement pour les entreprises du jeu vidéo, pérennisation et modification du crédit d'impôt – critiqué par la Commission européenne… La question du financement est largement mise en avant. On trouve aussi quelques suggestions pour assouplir le droit du travail. Objectif : adapter les contrats aux cycles de production du secteur afin d'être plus compétitifs. L'idée est controversée car elle risque de précariser un peu plus les équipes de développements… Quel présidentiable tendra l'oreille au SNJV et reprendra les propositions dans son programme ? Vivement que les candidats s'expriment sur leurs jeux favoris… « Non, je ne suis pas fan de *Kirby* », se justifiera François Hollande, tandis que Nicolas Sarkozy devra, lui, expliquer son amour immodéré pour la série *Rainbow Six*. Quant à Jean-Luc Mélenchon, peut-être décompresse-t-il déjà entre deux meetings sur *Dance Dance Revolution*…

« L'ÉLECTION PRÉSIDENTIELLE EST POUR LE SNJV L'OCCASION D'ATTIRER L'ATTENTION DES POLITIQUES SUR LES DIFFICULTÉS DU SECTEUR. »


Kilik

Mon vote à moi

Logique, finalement, de voir le jeu vidéo s'inviter dans le débat présidentiel. L'initiative du SNJV a le mérite d'attirer l'attention sur une industrie d'envergure méconnue par les politiques. Mais la proposition visant à créer des contrats de travail « souples », spécifiques au jeu vidéo, me laisse sceptique.

DIABLO III LE 7 JUIN (EN RUSSIE)

Ah ah, avouez que vous avez flippé comme des chacals avec ce titre, non? Oui, OK, il faut bien remplir les lignes de cette page, mais comprenez-moi: Mister Tick est comme un fou depuis que l'arrivée de la future drogue dure de Blizzard a été fixée au 15 mai en Europe et il veut qu'on en parle PARTOUT dans le mag. Si ça se trouve, même l'ours est contaminé... Donc, me voilà obligé de claquer 900 caractères à partir de pas grand-chose. Mais bon, c'est un peu LA date de sortie, celle qu'on attendait plus que le retour de Burger King en France, c'est dire. En revanche, si vous hésitez à plonger définitivement en vous prenant un abonnement d'un an à *WoW* – et ainsi vous voir offrir une version téléchargeable de *Diablo III* – dépêchez-vous: la promo n'est valable que jusqu'au 1er mai. Ensuite, il sera trop tard et vous serez obligés de trouver une excuse bidon pour justifier votre manque d'hygiène et vos énormes valises sous les yeux.



ROMERO MUST DIE

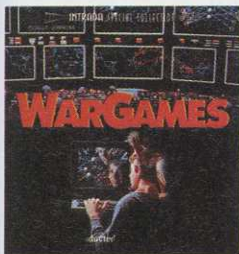


Ah... John Romero! Le genre de bonhomme sur lequel les vannes sont les plus faciles à faire, dixit le titre honteux de cette news. Faut dire qu'il l'a un peu cherché, avec son *Daïkatana* absolument imbitable, que personne n'a oublié en douze ans. Depuis, Roro la Crinière – comme on l'appelle dans le milieu capillaire – s'est fait tout petit et a créé « Loot Drop », boîte spécialisée dans les jeux sociaux. Alors, mort et enterré l'ex-ID? Pas si sûr. C'est en effet sur Twitter qu'il a lancé une véritable bombe, ou plutôt une bombinette: il serait au travail sur un « FPS à l'ancienne ». Rapidement, ses followers pris de panique ont donc pensé au pire, c'est-à-dire à *Daïkatana 2*. Mais non, puisque Johnny le Rebelle a ensuite précisé qu'il « n'y aura pas de *Daïkatana 2* », avant de reprendre son deathmatch sur *Doom 2* en câble null modem. Ouf.



ESPACE COLLABORATIF

De mon point de vue, certains jeux sont condamnés à être estampillés: « faut que je m'y mette dès que j'aurai le temps ». Parmi eux, on peut citer les wargames de Paradox, mais aussi le genre très stellaire du « 4X ». Et, si certaines références telles que *X3* n'ont plus rien à prouver, d'autres ont encore tout à montrer. C'est le cas d'*Endless Space*, jeu de stratégie spatial ambitieux, développé par les petits Parigots de chez Amplitude Games.
Loin d'être des bleus, les principaux membres du studio ont ainsi fait leurs armes sur *RUSE*, *Heroes VI*, *Call of Juarez* ou encore *Battlefield*. Les 16 paires de mains d'Amplitude ont eu la bonne idée de proposer à quelques milliers de doigts de les rejoindre dans l'aventure, grâce à Games2Gether. Basé sur le développement participatif, Games2Gether va permettre à la communauté de suivre l'évolution du jeu au jour le jour et, surtout, de donner son avis avec la garantie d'être écoutée. Les plus actifs pourront même venir faire un coucou dans les locaux. D'ailleurs, c'est bien ce que l'on compte faire le mois prochain. Le rendez-vous est pris.



LINDER SURPRISE

Je vous préviens tout de suite, cette news pue le snobisme parisien jusqu'à Marseille. En effet, nous allons ici parler d'un événement prévu pour la fin du mois, dans ce qui est certainement un des plus beaux cinés de la capitale. Avec son balcon généreux et ses fauteuils en croûte de nubuck ultra conforts, le *Max Linder* a su se faire un nom dans le cercle très fermé des cinéphiles bobos. Mais bref, ce texte fait surtout figure d'avertissement : évitez le coin du *Linder* la nuit du 28 avril, car vous risquez d'y faire de curieuses rencontres. C'est en effet à cette date que l'association Freepod a décidé d'organiser une « nuit retrogaming », en forme d'hommage à la culture 80's. Trois films y seront projetés en version numérique restaurée : *Tron*, *Wargames* et *The Last Starfighter*, le tout pour 15 euros. La borne d'arcade poussiéreuse et les trentenaires barbus bedonnants sont évidemment inclus dans le prix.
Plus d'infos sur **http://nuitsaumax.freepod.net**.

DES BOULETS EN MASSE



Si Shepard quitte la Terre au début de *Mass Effect 3*, ce n'est pas uniquement pour fuir l'invasion des Moissonneurs. Non, c'est surtout pour échapper à la tonne de fans aigris qui ont été scandalisés par la séquence de fin de la trilogie de BioWare. L'affaire a commencé presque tranquillement par la création d'un groupe Facebook exhortant les développeurs à revoir sa conclusion (41 160 inscrits à l'heure qu'il est). Déjà ridicule à la base, cette fausse polémique vient de prendre une nouvelle ampleur dans le navrant : El_Spiko, un membre des forums BioWare, a en effet décidé de saisir la Federal Trade Commission (l'équivalent américain et public de l'UFC Que Choisir). Le but de son action : faire condamner EA et le studio canadien pour « publicité mensongère ». Il estime avoir été trompé par la campagne de promotion du jeu, qui laissait présager un dénouement bien différent. Pour le moment, ni EA ni BioWare n'ont réagi à cette plainte, mais il paraît que John Riccitiello et Casey Hudson sont partagés entre le fou rire et la consternation.

VALVE, NINTENDO : MÊME COMBAT ?

Souvenez-vous, c'était en novembre 2004 : Valve sortait enfin *Half-Life 2* et, surtout, la plateforme de téléchargement qui allait avec : Steam. À l'époque, jamais l'usine à gaz du studio de Seattle n'avait aussi bien porté son nom. Je me rappelle m'être rongé les ongles jusqu'aux moignons devant la lenteur du truc (il m'avait bien fallu une journée pour installer, mettre à jour et lancer *HL2*). Bref, la planète entière ne donnait pas cher de la peau du dématérialisé. Huit ans après, ce n'est plus qu'un vilain souvenir et les groupies de Gabe Newell sont désormais quelques millions à travers le monde, couinant de plaisir à chaque période de soldes. Et, peu importe s'ils ont déjà acheté trois fois *Mirror's Edge*, parce que « tu comprends, à 3 euros, je ne peux pas passer à côté ».
Et vous savez quoi ? Cette ferveur irrationnelle est peut-être partie pour s'exporter dans le salon, comme nous l'explique le site theverge.com. Après avoir fait tourner à fond la caisse leur moulin à rumeurs, The Verge a balancé un bon gros pavé en évoquant une soi-disant Steambox. Alors là, attention, c'est du lourd : derrière ce boîtier à brancher sur la TV et construit par AlienWare, se cacheraient un Core i7, 8 Go de RAM et un GPU de chez nVidia. Encore mieux, cette machine de l'enfer serait fournie avec une manette propriétaire qui offrirait la possibilité d'être matériellement reconfigurable en fonction du type de jeu lancé. Un peu plus farfelue, la volonté d'ouvrir la box aux autres stores, comme Origin, est également évoquée. Sûr de son coup, The Verge annonce une première démo lors de la GDC (raté) ou durant l'E3. Personnellement, j'attends surtout la Phantom d'Infinium Labs. Elle, au moins, a un avenir.



« APRÈS AVOIR FAIT TOURNER À FOND LA CAISSE LEUR MOULIN À RUMEURS, THE VERGE A BALANCÉ UN BON GROS PAVÉ EN ÉVOQUANT UNE SOI-DISANT STEAMBOX »



MODE VERSUS

POUR OU CONTRE LES VIEILLES LICENCES

Syndicate, XCOM, Baldur's Gate… On ne compte plus les anciennes gloires qui tentent un come-back. Parfois, c'est réussi, parfois beaucoup moins… Le filon est-il déjà tari ?

Jika VS Deez



POUR

Allez-y, traitez-moi de kikoo, mais globalement je suis assez fan des remakes, reboots et autres dépoussiérages. OK, *Syndicate* est totalement raté, mais c'est presque l'exception qui confirme la règle. Quoi qu'on en pense, *Deus Ex: Human Revolution* a, par exemple, été une des meilleures remises à flot pour une licence. Le remake déguisé d'*XCOM* s'annonce, quant à lui, à la fois hyper respectueux de l'original et très en phase avec son époque. Plus généralement, j'ai du mal à comprendre la levée de boucliers systématique lorsque ce genre de projet est évoqué. Les jeux concernés sont la plupart du temps des monuments, mais qui ont forcément pris un petit coup de vieux. Alors, pourquoi ne pas leur offrir la cure de jouvence nécessaire à l'accrochage d'un public plus jeune ? Rejouer à *Baldur's Gate* sans s'enfoncer des punaises dans les yeux, comment refuser ? À partir du moment où l'essence du modèle est respectée (ce que n'a pas fait *Syndicate*), je n'y vois aucun mal, bien au contraire.



CONTRE

Cinéma, séries TV, jeux, tout n'est plus que reboot, adaptation, remake, déclinaison et cross-over improbables. J'en ai marre. Avec les come-back de licences séculaires, j'ai l'impression qu'on fait de l'acharnement thérapeutique. Pourquoi ne pas laisser ces séries profiter de leur repos ? Pourquoi ne pas simplement vivre avec les souvenirs que ces jeux nous évoquent ? Parce qu'il ne faut pas se leurrer, peu importe les qualités intrinsèques d'un reboot, on dira toujours que c'était mieux avant. Parce qu'avant, ça marquait une époque. En fait, pour moi, il n'y a pas tant de différences entre *Deus Ex: Human Revolution* et le récent *Syndicate*. Certes, l'un est un bon jeu alors que l'autre… Mais le fait est que ces deux titres n'avaient aucune chance de rivaliser avec leurs prédécesseurs respectifs. Si dans 15 ans, un petit malin s'amuse à ressusciter *BioShock*, il s'y cassera forcément les dents. Les générations changent, les œuvres cultes aussi. Lutter contre ça est vain, je le dis.

UP

Âme en peine



Dark Souls, le RPG qui fait pleurer les consoleux, devrait être annoncé sur PC dans les jours qui viennent. D'ailleurs, au moment où vous lirez ces lignes, l'officialisation aura sûrement déjà eu lieu.

Et les Z'Amours ?

C'est sympa Kickstarter. Mais de là à sponsoriser un jeu avec Tex en guise de héros… Ah non, on me précise qu'il s'agit de Tex Murphy, le détective mis à l'honneur de plusieurs jeux d'aventure dans les années 90 (*Under a Killing Moon*, par exemple). Euh… Je me demande si je ne préférais pas la première idée en fait.

Coup de vent

Malgré une certaine prospérité, Blizzard dégraisse en précisant qu'il ne s'agit pas d'une contrainte financière, mais bien d'une décision stratégique. Les 600 salariés virés seront soulagés de l'apprendre.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

DOWN

LA PÊCHE À LA TWEET !

Le meilleur et le pire des gazouillis du jeu vidéo...



Brian Fargo @BrianFargo 13 mars 12
Créateur d'Interplay (Fallout *et* Wasteland)

I wonder what the publishers who rejected a Wasteland 2 are thinking right now?

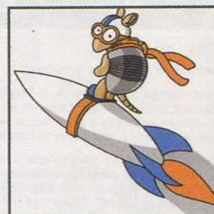
Je me demande ce que les éditeurs qui ont rejeté *Wasteland 2* à l'époque pensent en ce moment ?



Peter Molyneux
@pmolyneux
8 mars 2012
Créateur omniscient

I am an hour into coding, and have the stupid belief that it's going to be playable by midnight.

Ça fait une heure que je code et je crois toujours bêtement que ce sera jouable à minuit.

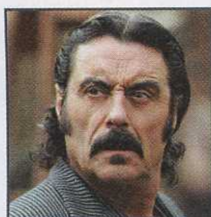


John Carmack @ID_AA_Carmack 16 fév 2012
Fondateur d'id Software et dieu des nerds

I compared a Z800 HMD against the HMZ-T1: no extra processing latency between VGA and OLED is great, but the < FOV and slow stereo hurt it.

J'ai comparé un Z800 HMD avec le HMZ-T1 : pas de latence post-process entre le VGA et l'OLED, c'est très bien, mais le FOV et la stéréo lente lui font du mal.

WTF AWARD



Al Swearengen @SwearengenCD 8 mars 2012
Directeur créatif/proxénète du XIXe siècle

For fuck's sake! What kind of stupid fucker wears their GDC badge in a strip club? You ain't impressing 'em, kid. I can tell you that.

Mais bordel ! Quel genre de tocard porte son badge de la GDC dans un club de strip-tease ? Tu ne les impressionnes pas, gamin. Je peux te l'assurer.

Markus Persson @notch 20 février 2012
Créateur de Minecraft

If your idea of journalism is «OMG HE GREW A BEARD LOL HL3», you're not a journalist, and I will not be doing interviews with you.

Si votre idée du journalisme c'est « OMG IL S'EST LAISSÉ POUSSER UNE BARBE LOL HL3 », vous n'êtes pas un journaliste, et je ne ferai pas d'interview avec vous.

(À propos du « buzz » de la nouvelle barbe de Gabe Newell)



NE MANQUEZ PAS LES TWEETS DE LA RÉDAC (CE SERAIT DOMMAGE)...

@joystick_lemag



Fork Parker @ForkParker — 24 février 2012

Directeur financier chez Devolver Digital (Serious Sam)

Just when you thought FPS titles couldn't get more generic EA craps out a name like MOH: Warfighter.

Alors que vous pensiez que les titres de FPS ne pouvaient pas être plus banals, EA nous pond un nom comme *MOH: Warfighter*.

I'm getting a trademark on «First Person: Shooter» as a game title before EA does.

Je vais déposer «First Person Shooter» comme nom de jeu, avant qu'EA ne le fasse.

Jay Wilson @Angryrobotics — 27 février 2012

Game director chez Blizzard, au travail sur Diablo III. *Vite !!*

The Mayans weren't counting down to the end of the world, they were counting down to the release of Diablo III. :)

Les Mayas ne faisaient pas le décompte de la fin du monde, mais celui de la sortie de *Diablo III*. :)





Tim Schafer @TimOfLegend — 11 mars 2012

Directeur déglingos du studio Double Fine

$2.7MM!?! And it looks like our hourly rate is going up! Um, people... three million dollars... that was the budget of Grim Fandango!

2,7 millions de dollars!?! Et on dirait que notre ratio horaire est en train d'augmenter! Hum, les gens... Trois millions de dollars... C'était le budget de *Grim Fandago*!



Ron Gilbert @grumpygamer — 07 mars 2012

Créateur de Monkey Island, Maniac Mansion, DeathSpank

«New iPad»? Seriously? Apple needs to start seance-ing with the Ghost of Steve Jobs to get better product names.

«Nouvel iPad»? Sérieusement? Apple doit vite débuter les séances de spiritisme avec le fantôme de Steve Jobs pour trouver de meilleurs noms de produit.

XCOM : Enemy Unknown ■ **Genre** STR / **Éditeur** 2K Games / **Développeur** Firaxis / **Sortie** Fin 2012

LE JEU QUI REVIENT DE LOIN

« Kracou ! Tu pars en reportage ! ». Si j'avais bossé pour le *Nouvel Obs*, cette exclamation aurait sans doute conduit mes petites miches dans un pays hostile et dangereux, genre l'Afghanistan. Heureusement, je bosse pour *Joystick*.

Les amis, avec le reportage qui m'attend, ce n'est rien de moins que le Pulitzer qui devrait me tendre les bras sous peu. Figurez-vous qu'à l'heure où je vous parle, ce n'est pas Marc Emmanuel de TF1 que je m'apprête à rencontrer, ni même le président de la France, ou le Dalaï Lama ! Non ! D'ici quelques minutes, je serai en tête-à-tête avec ce que nous appelons dans notre jargon journalistique un petit homme vert. Quoique, on m'a indiqué que celui que j'allais rejoindre tirait plutôt sur une sorte de gris bleu irisé. Enfin bref, on s'en fout ! Je m'en vais interviewer un représentant officiel du corps extraterrestre et faire enfin la lumière sur tous ces secrets qu'on nous cache depuis des décennies : la fameuse Zone 51, Roswell, etc. Est ce qu'ils vont revenir, et dans quel but ? Et Eddie Walou, est-il des leurs comme je le soupçonne ? Non, parce qu'il est quand même un peu barré, ce garçon, non ? Allez, encore quelques instants de patience, le temps qu'on me conduise dans un lieu secret, qu'on me retire ce bandeau des yeux et que Robert, mon interlocuteur, montre le bout de son nez… Enfin… Ce n'est pas vraiment un nez, plutôt une sorte d'excroissance. Et il ne s'appelle pas vraiment Robert, mais on m'a expliqué que ça faisait plus convivial.

Journalisme total : « Alors Robert, vous vous doutez que plusieurs questions me brûlent les lèvres, mais il y en a une en particulier sur laquelle je dois avoir des réponses dès maintenant. Avouez… Eddie Walou, c'est un de vos agents infiltrés, non ? » « Oui, euh, en fait, on ne vous a pas exactement fait venir pour ça… Nous avons appris dernièrement que la société terrienne Firaxis, à qui vous devez





Chaque soldat sera bien entendu personnalisable, que ce soit sur ses aptitudes ou son physique.

« Ne fuyez pas, nous venons en amis ! Ne fuyez pas, nous venons en amis ! Ne fuyez pas… »

2K Marin prépare un spin-off de la licence, orienté FPS.

1994 UFO : Enemy Unknown **1995** XCOM : Terror from the Deep **1997** XCOM : Apocalypse

XCOM, LA PREUVE PAR TROIS


Les décors subiront les impacts des combats, et pourront même être utilisés par le joueur.

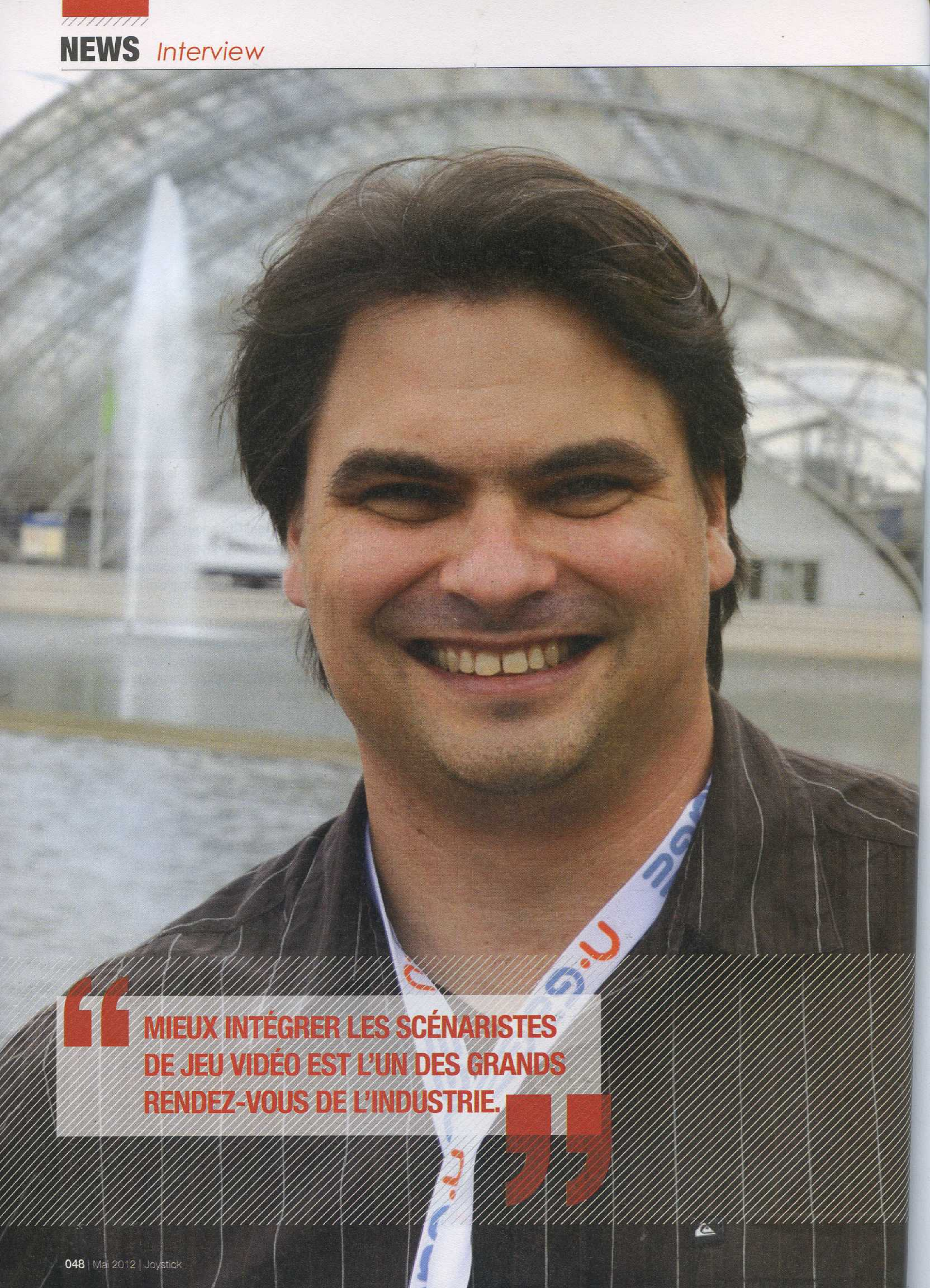
notamment une partie de la série *Civilization*, envisageait de lancer un nouveau produit intitulé *XCOM : Enemy Unknown*, visiblement un remake d'un jeu de stratégie/gestion édité par Microprose il y a une vingtaine d'années. Et nous voudrions faire savoir à votre peuple notre profonde amertume de voir une nouvelle fois notre belle et puissante nation extraterrestre brocardée de la sorte… Nous n'avons

« UN TROP GRAND NOMBRE D'ÉCHECS FINIRA PAR VOUS PORTER PRÉJUDICE SUR LE LONG TERME. »

rien des monstres vils et gluants que vous décrivez. Et puis certaines scènes frisent le ridicule ! Comment imaginer qu'une escouade de vos soldats terriens puisse rivaliser avec nos meilleurs guerriers, franchement ? » « Bah, je ne sais pas, j'avais trouvé ça plutôt sympa, moi. Bon, je vous l'accorde, dans une vraie guerre, vous nous auriez sans doute mis une branlée, mais c'est un jeu, et plutôt bien fait, qui plus est. C'est assez agréable de retrouver les phases tactiques en tour par tour du jeu de Microprose, mais avec une interface largement modernisée, à la fois fluide et esthétique. Également, on constate que les développeurs n'ont rien sacrifié sur le fond : par exemple, la notion de couverture est une composante importante du jeu. Il faut toujours étudier les lieux avant de bouger, car un déplacement imprudent peut offrir des tirs d'opportunité à l'ennemi. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez vous-même choisir, former et entraîner vos groupes d'intervention, de manière à générer des synergies offensives ou défensives. Le soldat d'assaut, spécialiste de l'armement lourd, peut ainsi utiliser son tir de suppression pour bloquer les mouvements d'un adversaire tandis que le sniper, beaucoup plus mobile, utilise un grappin pour atteindre une position élevée et trouver un bon angle de tir. » « Oui, non, mais attendez… On ne dit pas que ce sera un mauvais jeu, on dit juste que vous pourriez y aller mollo avec le côté alien sans pitié qui veut réduire la Terre en esclavage ! Chez nous, les associations antiracistes commencent à jaser ! » « Oui, mais en même temps, faut nous comprendre. On ne va pas faire un jeu à la gloire des aliens, jamais on ne le vendrait ! Et puis ce n'est pas comme si vous n'aviez aucune chance de vaincre. Firaxis a souhaité donner une logique globale à son titre, pour qu'il ne soit pas qu'un simple enchaînement prédéfini de missions. Si l'un de nos soldats venait à mourir en opération, ce serait définitif. Il pourra bien entendu être remplacé, mais le nouvel arrivant devrait alors repartir de zéro dans son évolution. Du coup, un trop grand nombre d'échecs finirait par nous porter préjudice sur le long terme, puisque nos troupes, trop inexpérimentées, ne pourraient plus faire face aux défis qui les attendent : la partie serait alors perdue pour les Terriens. Il y a aussi tout un aspect gestion, où l'on pourra construire une base, faire évoluer notre armement grâce aux recherches que nous aurons financées, et aux ressources que nous aurons collectées lors des missions. Alors vous voyez, ça s'annonce franchement pas mal… Bon, pour Eddie, vous ne voulez rien confirmer, c'est sûr ? C'est amusant, j'ai l'impression que mon explication ne vous a pas vraiment convaincu du bien-fondé de nos intentions. Tiens, c'est qui votre pote en blouse blanche ? » « C'est Hans, notre expert en IA… Il vient prélever un bout de votre cerveau pour l'étudier. » « Non, mais attendez, on peut en discuter un peu, avant ? Non… Aaaaaargh ! »… *(Kracou ? Kracou ! Tu fais quoi, là, à dormir sur ton clavier depuis une heure ! T'as pas des pages à rendre ? Allez, au boulot, feignasse !)*

KRACOUKAS


Le symbole en forme de bouclier indiquera à chaque instant le niveau de couverture de vos hommes.



MIEUX INTÉGRER LES SCÉNARISTES DE JEU VIDÉO EST L'UN DES GRANDS RENDEZ-VOUS DE L'INDUSTRIE.

Dan Connors
Fondateur de Telltale Games

CONTEUR ÉCLECTIQUE

Telltale incarne le triomphe du scénario sur le gameplay. **Nous avons coincé son patron Dan Connors dans un coin de la Game Connection,** et discuté de la place des scénaristes dans le process de création. Sympa, non ?

Quelle est la place des scénaristes dans la hiérarchie du développement des jeux Telltale ? Estimeriez-vous qu'ils sont plus importants que vos game designer ?

Dan Connors : Un bon storyteller, on ne peut pas lui voler son talent. Les idées de gameplay se piquent sans arrêt d'un studio à l'autre : c'est pourquoi nous recherchons tout particulièrement à recruter de bons scénaristes. Telltale vend des jeux distribués par épisodes, de plus en plus dématérialisés. Notre modèle économique dépend donc de notre capacité à produire des histoires intéressantes avec des cliffhanger bien pensés. Notre public est casual, il n'a pas besoin de phases de gameplay trop riches et complexes, mais d'un scénario qui l'entraîne au fil de l'eau. Pour un studio de taille moyenne comme le nôtre, miser sur le storytelling permet de créer de la plus-value sans investissement trop conséquent. Un bon jeu d'aventure ne nécessite qu'une petite bande de scénaristes talentueux et un clavier à mettre sous leurs doigts.

Concrètement, qui intervient en premier dans le processus de création d'un jeu Telltale ? Les scénaristes ou les game designer ?

D.C. : Les écrivains interviennent relativement tard, paradoxalement. Quand le projet arrive sur leur table de travail, les game designer ont déjà imaginé l'ensemble des puzzles, les graphistes planchent déjà sur les décors et les personnages. La particularité chez nous, c'est que lorsque les écrivains entrent dans le processus, ils peuvent modifier le jeu et obliger les autres participants à revoir leurs copies.

Et au final, qui a le dernier mot ?

D.C. : C'est le chef de projet. Je crois savoir où vous voulez en venir. Au fond, vous voulez savoir s'il y a un conflit à arbitrer entre le storytelling ou le gameplay ? Il n'y en a pas, car les scénaristes font autant d'erreurs que les game designer. Parfois, c'est l'histoire qui est mal racontée, et parfois c'est un puzzle qui coince.



Max et son pote Sam. Ou l'inverse. Les deux persos cultes du studio Telltale.

Les premiers jeux Telltale dont je me souvienne – Sam & Max Saison 1 – étaient une succession d'histoires séparées les unes des autres. Vous avez évolué dans la conception du jeu épisodique ?

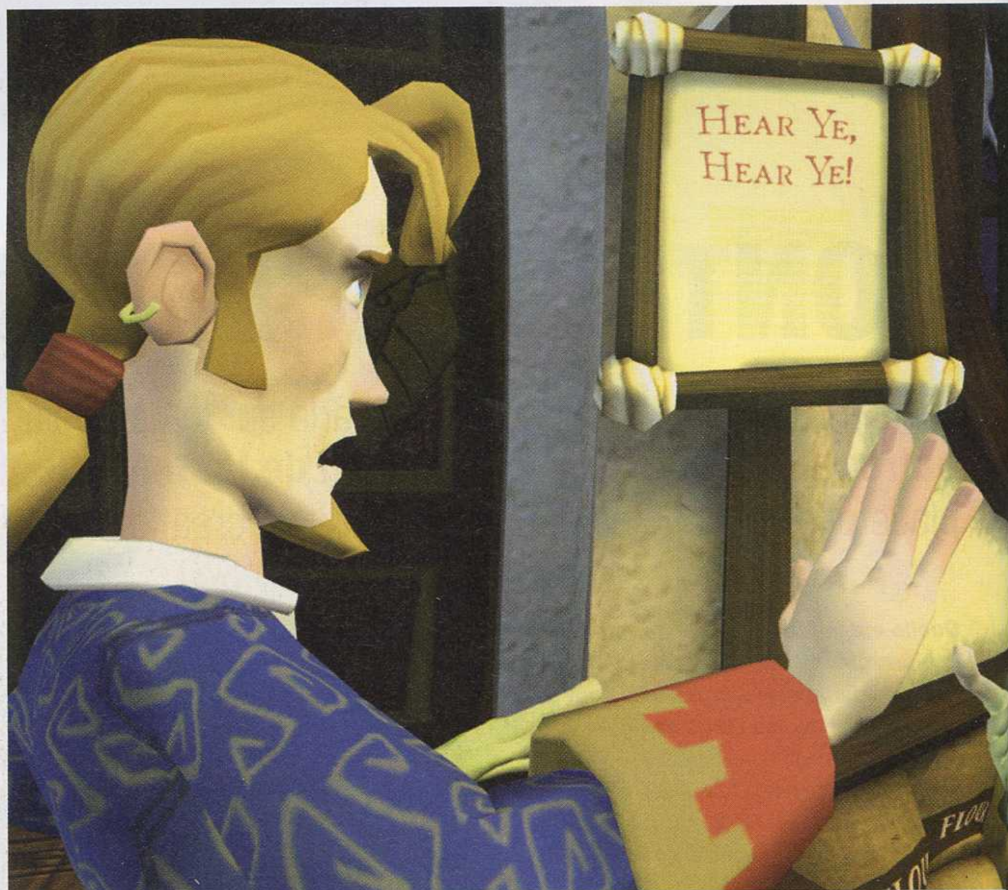
D.C. : C'est vrai que dans la première saison de *Sam & Max,* nous laissions au joueur la possibilité de commencer et de s'arrêter à n'importe quel épisode. C'est avec la *Saison 2* que l'on a, pour la première fois, tenté de se constituer une audience captive en connectant un peu plus les épisodes. En parallèle, les jeux *NCIS* ont été une bonne expérience pour roder certains mécanismes de gameplay, mais nous a fait comprendre qu'il était stérile de concevoir un héros plus malin que tout le monde. Nous avons vraiment passé un cap avec *Monkey Island* et son rythme mensuel. C'est vraiment là que nous avons mis à l'épreuve notre hub de production. *[SPOILER ALERT]* On a aussi réussi à attacher suffisamment les joueurs aux personnages pour que, quand Morgan meurt, les gens en soient choqués.

Vos derniers jeux ont semblé plutôt simples, est-ce que c'est une conséquence, même indirecte, de l'importance que vous donnez au storytelling ?

En partie. Pour garder notre public d'un épisode à l'autre, il faut qu'il puisse en finir >>>

BIOGRAPHIE EXPRESS

1994 Il entre chez LucasArts et participe au développement de *Sam & Max : Hit The Road.*
1994-1998 Il fait partie des équipes de *Star Wars : Rogue Squadron* et de *X-Wing : Alliance.*
2004 Il fonde, avec d'autres anciens de LucasArts, Telltale Games.



« Nous avons vraiment passé un cap avec *Monkey Island* et son rythme mensuel. »

>>> un pour passer au suivant. Il est donc important que les premières étapes soient faciles à passer, quitte à offrir un peu plus de challenge sur le final. Un bon puzzle ne doit pas vous éloigner de l'histoire, mais vous accompagner. C'est difficile à accomplir sans trop simplifier. Ce qu'il faut réussir à faire, c'est mettre au point des outils pour que les écrivains comprennent la logique des jeux. Ça leur permet de savoir comment placer les crochets narratifs de façon plus pertinente. Mieux intégrer les scénaristes est l'un des grands rendez-vous de l'industrie.

Parlez-nous de* Puzzle Agent. *Ce jeu a été très marqué par Graham Annable, votre directeur artistique, qui est aussi un auteur de bande dessinée alternative...

D.C.: Graham a été la source de toute l'inspiration, et surtout la caution que nous étions fidèles à l'esprit de *Grickle (une série de comics crée par Graham Annable, ndlr)*. En fait, il nous a communiqué son humeur et sa vision et nous n'avions qu'à exécuter. C'était plutôt facile, car Graham travaille depuis de nombreuses années dans le jeu vidéo, il connaît bien les matériaux dont nous avions besoin. Ce n'est pas le même exercice que lorsque nous avons collaboré avec Bob Gale (coscénariste des films *Retour vers le Futur*) que nous avons dû éduquer à la culture jeu vidéo. Pour en revenir à *Puzzle Agent,* il faut le voir comme une expérimentation. C'est le premier de nos « Pilot Program », des jeux qui tentent de nouvelles formes de puzzle et de gameplay, pour les intégrer à nos jeux épisodiques. *Poker Night at the Inventory* a été une autre de nos tentatives. L'idée était, d'une part, d'introduire la vente de biens virtuels via un partenariat avec Valve et Penny Arcade, et d'autre part, de proposer des personnages qui ne réagissent pas seulement à ce que vous dites mais à la façon dont vous vous comportez. Je suis persuadé que la communication non vocale peut faire partie du futur de nos productions.

Vous voulez repenser la façon dont vous concevez les dialogues ?

D.C.: C'est une absolue nécessité. Personne ne parle comme on le fait dans les jeux d'aventure. Comment faire pour qu'il y ait vraiment cette impression que ce l'on dit a un impact sur ce que l'on fait et ce qui se passe en conséquence ? On peut aussi communiquer avec les attitudes, la tristesse ou le rire, et je ne vois pas d'exemple qui permette de vivre ça *(il n'a jamais joué à Mass Effect ? nd Mister Tick).*

Une forte trame scénaristique est-elle compatible avec un jeu qui peut se dérouler de plusieurs façons et comporter plusieurs fins ?

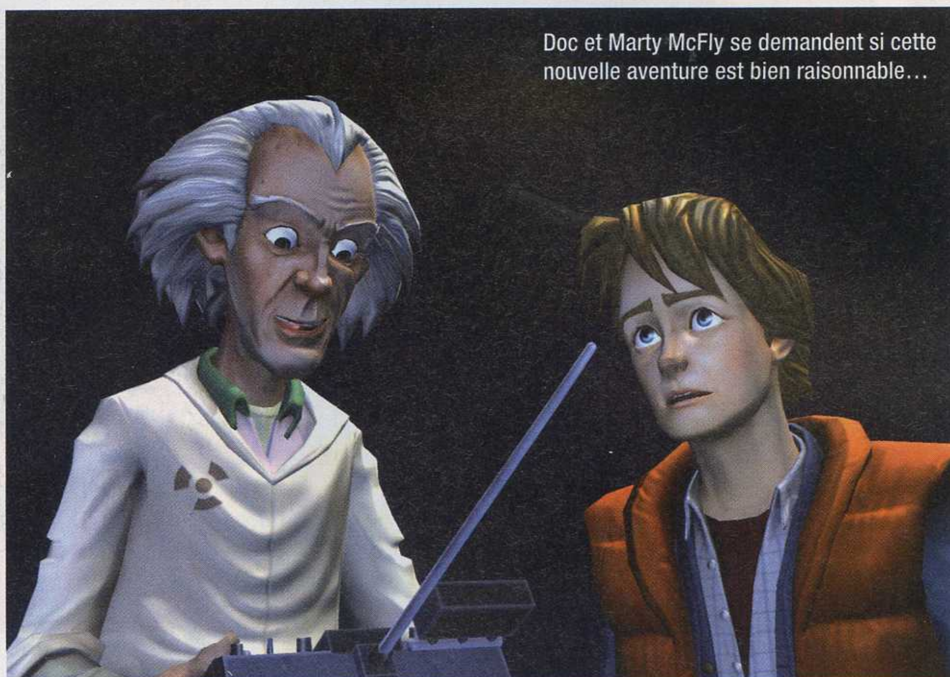
D.C.: Ça devrait être possible. Des personnages suffisamment malins pour réagir à la manière dont le joueur les contrôle, c'est ce que les studios de développement devraient faire. On y arrivera le jour où ce sera amusant de simplement rester dans une pièce à discuter avec un NPC. À mon sens, une histoire à plusieurs embranchements ne satisfera jamais complètement un joueur tant qu'il sentira la patte d'un écrivain professionnel derrière. Si l'on ne parvient pas à donner une impression d'improvisation et de naturel dans ce que l'on fait dire à nos NPC, ce n'est pas la peine de gâcher son jeu avec de multiples embranchements. Il vaut mieux proposer une histoire d'un seul tenant, qui soit mieux maîtrisée et plus entraînante.



De dos, des zombies. De face aussi. Je hais les zombies !

Dan Connors
Fondateur de Telltale Games





Doc et Marty McFly se demandent si cette nouvelle aventure est bien raisonnable…

BioWare essaye un peu de contourner ce problème en imposant un temps limité pour choisir sa réponse. Est-ce une solution viable pour simuler le réel?

D.C.: C'est en effet très astucieux, mais c'est le genre d'idée à suivre «faute de mieux», en attendant le jour où l'industrie aura les qualités d'écritures pour s'en passer. Nous nous sommes beaucoup inspirés de la construction des dialogues de *Mass Effect* pour concevoir *Jurassic Park*.

L'écriture permet parfois d'aller assez loin dans l'humour gras et la transgression, ce qui nous amène au cas d'Hector…

D.C.: Ha ha ha!

Est ce qu'un personnage aussi immonde qu'Hector – dont les aventures mêlent excréments, drogue, porno et jeune Anglaise de 12 ans enceinte – peut coller avec votre volonté de faire des jeux grand public?

D.C.: C'est une idée reçue de dire que les jeux vidéo, même les nôtres, deviennent grand public. C'est peut-être vrai pour *Les Sims,* mais pas pour tous les autres types de jeu. Le cœur de cible reste l'homme de 35 ans avec une forte appétence pour la transgression, et un sens de l'humour qui le rend susceptible d'aimer *Hector. Sam & Max* était aussi extrêmement radical et subversif dans son approche de l'humour. *Hector* s'adresse à un type de joueurs que j'aime beaucoup: les jeunes universitaires qui savent déguster un épisode d'*Absolutely Fabulous* et qui comprennent qu'un gros sex-toy rose n'est pas QUE vulgaire.

PROPOS RECUEILLIS PAR SAVONFOU

Immatériel : le futur en marche

En 2008, Telltale dégageait un chiffre d'affaires de 34 millions de dollars en ventes «physiques» et 16 millions en ventes dématérialisées. D'après Dan Connors lors de la Game Connection, ces chiffres passeront en 2013 à 44 millions pour le physique et 30 millions pour le dématérialisé. Les développeurs se retrouvent donc à devoir gérer une explosion de la vente dématérialisée, où l'achat d'un épisode n'engage en rien à l'achat du suivant: c'est dire si le travail d'écriture est crucial…



Encore un doc, mais celui des *Experts*. Il n'a jamais rien à dire. Ça tombe bien, moi non plus!

Le mariage **entre Tsui Hark** et ***Grand Theft Auto*** ?!

Wei Shen, le flic infiltré qui sert de héros au jeu, manque de charisme. Mais je n'irais pas le lui dire en face.

Sleeping Dogs ■ **Genre** Action / **Éditeur** Square Enix / **Développeur** United Front Games / **Sortie** Août 2012

IL REPREND DU SERVICE !

Abandonné par Activision dans une casse quelconque, le petit *True Crime : Hong Kong* a été récupéré par Square Enix, qui en a fait *Sleeping Dogs.* Voyons ça…

Ben oui, vous n'êtes peut-être pas au courant mais les Japonais sont de grands fans de bolidage. Mais si vous savez, l'activité qui consiste à enjoliver (enfin je dis ça, mais je ne suis pas vraiment convaincu) et «débrider» une bagnole. *Sleeping Dogs* prenant place dans l'ancienne colonie britannique, cette deuxième étape n'était clairement pas envisageable, pour des raisons évidentes. Ouais, on s'est compris, hein. Blague à part, depuis son abandon, *True Crime : Hong Kong* a effectivement bien changé, grâce à la nouvelle impulsion donnée par Square Enix. Comme le veut l'art du tuning, également pratiqué par nos amis de la péninsule ibérique et du Nord-Pas-de-Calais, la carcasse a été retapée pour donner quelque chose de plutôt fidèle à la cité-État chinoise. Pour y avoir été, je peux dire en connaissance de cause que les développeurs ont fait un beau boulot de reconstitution. Que ce soit dans l'architecture, la direction artistique ou l'ambiance sonore, United Front Games frappe juste. Et, pour en revenir au débridage, il a été correctement conçu puisque l'animation s'avère fluide malgré la foule et l'intensité de l'action. Et de l'action, il va y en avoir dans *Sleeping Dogs*. Car sous ses dehors de *GTA*-like qui s'assume et nous autorise à taper le premier civil venu ou voler n'importe quel véhicule pour faire mumuse, le titre se pose en fait comme un véritable hommage au cinéma hongkongais. Ici, le parti pris est celui du grand spectacle et les développeurs se sont efforcés de créer des scènes mélangeant les genres. Sans transition, je me



La partie véhiculée sera bien évidemment importante.


Les ruelles moites assurent le dépaysement.


Chez moi, ce coup de pied retourné sonne comme de la poésie.

suis retrouvé à courser un gars dans une phase de free running plutôt agréable (bien qu'un poil trop dirigiste), avant de me faire interrompre par une bande de petites frappes. Quelques mandales distribuées plus tard, j'étais fin prêt pour reprendre en chasse le fuyard. Une autre mission, dans laquelle j'étais captif, m'a demandé d'exécuter une courte phase de QTE pour retrouver la liberté. Encore sonné, je ne pouvais attaquer directement mes adversaires et, toujours à l'aide d'actions contextuelles, je devais alors enchaîner les mises à mort discrètes pour tenter de m'exfiltrer. Ce n'est qu'une fois mes capacités retrouvées que l'action reprenait une forme plus classique, mélangeant combats et gunfights. Le fait que le tout se déroule dans une certaine continuité donne de la consistance au jeu, d'autant que les mécaniques de gameplay ont été pensées pour être dignes de figurer dans un jeu d'action plus linéaire. Bon, après, entre vouloir et pouvoir, il reste quand même une étape qui n'est pas totalement franchie par *Sleeping Dogs,* mais l'essentiel est relativement solide. Le système de combat, par exemple, est très influencé par celui de *Batman: Arkham Asylum* (oui, c'est à la mode en ce moment, mais après tout si ça marche…). Un peu avare en impact, il permet tout de même de casser de la mâchoire avec une certaine souplesse dans les combos, et dispose également d'une touche pour parer et d'une autre pour désarmer l'adversaire. Pour assurer un minimum de technicité, la partie jouissive est quant à elle assurée par les nombreux finish moves qui mettent à contribution le décor. Donc ouais, ce n'est certes pas du calibre des meilleurs beat'em all, mais, dans la production open world, on est facilement dans le haut du panier. La partie gunfight est plus en deçà et s'attache surtout à digérer les codes qui régissent le TPS. Le level design jonché de caches potentielles pour nourrir le cover system, la visée qui nous bascule en caméra épaule, le bullet time… Bref, vous connaissez la chanson. La reprise qui nous est servie ici est pour l'heure honnête, sans plus. Quoi qu'il en soit, comparé à ce qui avait été montré il y a un peu plus d'un an, *Sleeping Dogs* est désormais un jeu à prendre au sérieux. Même si, à première vue, expert en tuning ne veut pas dire magicien. Il ne faudra donc pas s'attendre ici à un titre taillé pour révolutionner le genre, mais à une alternative spectaculaire qui peut créer la surprise. J'attends d'ailleurs d'en savoir plus sur le scénario avant de le mettre sur ma liste des jeux à faire. Car il faut avouer que, bien amené, jouer le rôle d'un flic infiltré dans les triades peut se révéler vraiment intéressant. Pour ça, il faudra aussi que l'écriture se montre à la hauteur, ce qui n'est carrément pas assuré vu la discrétion des développeurs à ce sujet. Néanmoins, il s'agissait là d'une première présentation après un raté, et je suppose qu'ils voulaient en garder sous le coude pour continuer à communiquer tranquillement jusqu'à la sortie du jeu, l'été prochain. À suivre, donc.

PING PONG

> **« *SLEEPING DOGS* EST DÉSORMAIS UN JEU À PRENDRE AU SÉRIEUX MÊME SI, À PREMIÈRE VUE, EXPERT EN TUNING NE VEUT PAS DIRE MAGICIEN. »**

TRUE CRIME EN QUELQUES DATES

2003 — *True Crime: Streets of LA* inaugure (plutôt bien) la série.

2005 — Second épisode, *True Crime: New York City.* Le roi du bug.

2009 — Annonce du reboot de la série avec *True Crime: Hong Kong.*

2011 — Activision annule cet épisode, qui deviendra *Sleeping Dogs.*


Il faudra parfois livrer du malfrat à la population.


Après l'effort, le réconfort ?

J'aime tellement les city builder que je pense appeler mon fils Patrick Truelle. Merci à la future mère de m'en empêcher.

Si aucun screenshot n'a pour le moment été diffusé, je peux vous garantir que le résultat final est très proche de ces artworks…

SimCity ■ **Genre** Gestion / **Éditeur** Electronics Arts / **Développeur** Maxis / **Sortie** 2013

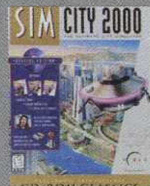
LE RETOUR DU PÈRE DE TOUS LES MAIRES

C'est officiel, *SimCity* est de retour ! Après s'être tues pendant deux ans, les mains agiles de Maxis sont enfin prêtes à s'exprimer. Ça tombe bien, faire parler des mains, c'est notre spécialité. Si, si.

Alors que je m'apprête à embarquer dans l'avion pour San Francisco qui m'emmène tout droit chez Maxis, un gros doute m'assaille (et croyez-moi, se faire assaillir par un gros doute, c'est douloureux) : et si *SimCity* était définitivement devenue une série ringarde, un truc un peu has-been qu'EA tente de ressusciter mollement ? Car dénaturer des licences cultes vieillissantes, c'est un peu leur spécialité en ce moment, comme nous l'a récemment prouvé *Syndicate*. Bref, j'avais peur que Maxis ait décidé de nous pondre un *SimCity* casual, plein de couleurs criardes et d'avatars s'exprimant en simlish. Oui, j'avais peur que la machine à cash d'EA n'ait une mauvaise influence sur ce qui a été, fut un temps, la référence du city builder. Eh bien, après m'être payé 22 heures d'avion et avoir passé une journée à découvrir le titre, je suis au moins rassuré sur ce point : Maxis veut (et peut) faire un « vrai » *SimCity*, apte à satisfaire aussi bien les fans bourrus que les nouveaux joueurs. Oubliez le calamiteux *Sim City Sociétés* développé par un autre studio, puisque les vrais patrons sont de

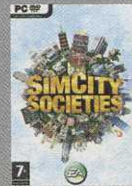
> « ET SI *SIMCITY* ÉTAIT DEVENUE UNE SÉRIE RINGARDE, UN TRUC UN PEU HAS-BEEN, QU'EA TENTE DE RESSUSCITER MOLLEMENT ? »











1926 NAISSANCE DE L'ACTEUR SIM
Un sourire ravageur inoubliable.

1989 SIMCITY
La référence, qui a un petit peu vieilli.

1993 SIMCITY 2000
La plus grosse évolution, surtout technique.

1999 SIMCITY 3000
L'heure est à l'affinement du concept.

2004 SIMCITY 4
Le plus riche et le plus complet des *SimCity*.

2007 SIMCITY SOCIÉTÉS
Le furoncle de la série....

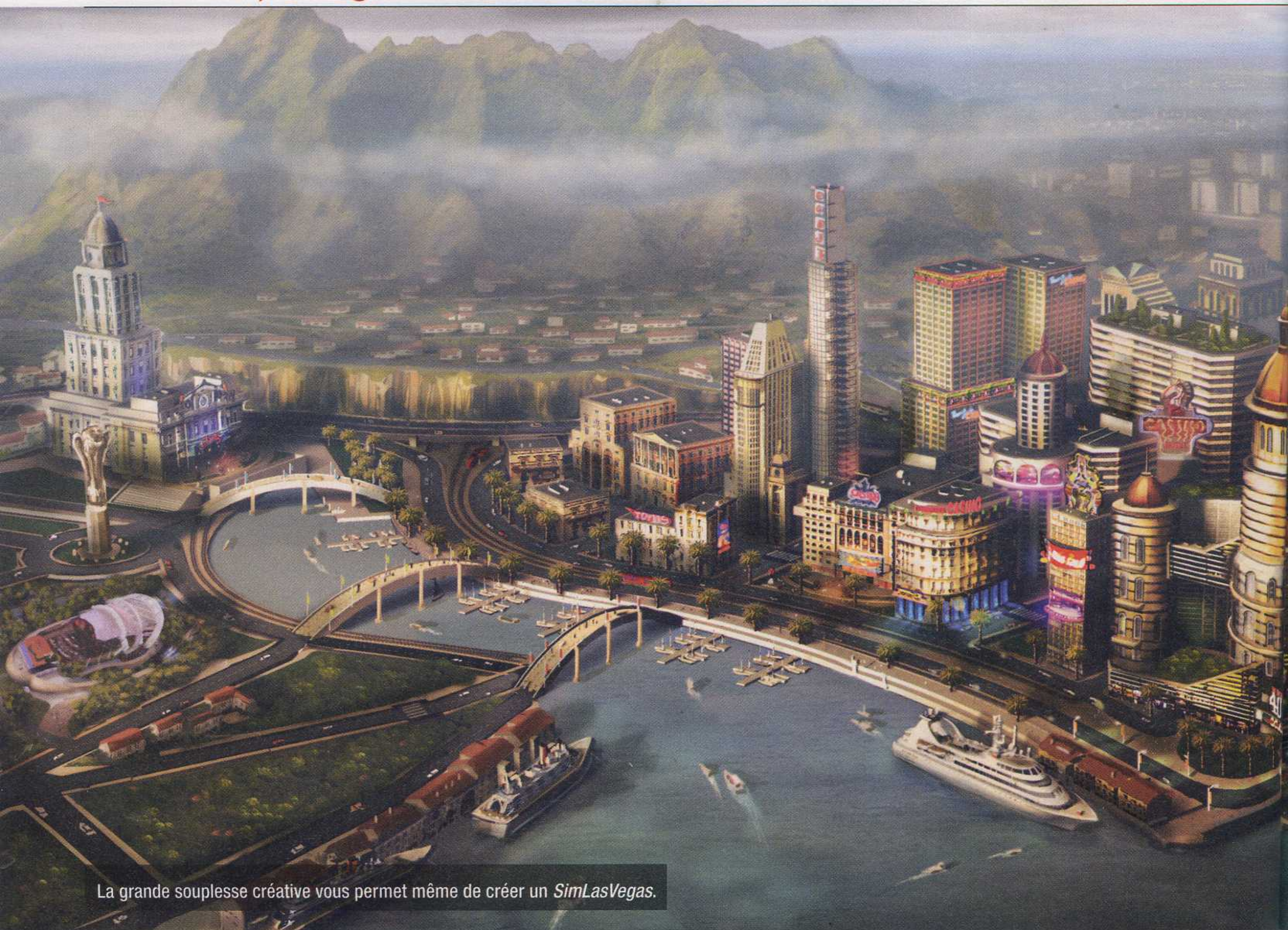
2009 MORT DE SIM
Salut l'artiste !

SIMCITY POUR LES NULS (ET LES FANS DE SIM)

retour aux manettes (sauf Will Wright, bien entendu, qui préfère maintenant faire joujou avec des robots, ce grand fou). Vous serez en effet heureux d'apprendre que les têtes pensantes du projet ont œuvré sur les meilleurs épisodes de la série. Kip Katsarelis, lead producer, et Ocean Quigley, directeur créatif, ont ainsi fait leurs armes sur *SimCity 3000* et *SimCity 4* avant de s'échouer sur le radeau *Spore* (qu'on passera ici sous silence). Ils savent donc de quoi ils parlent, et se sont attachés à me le prouver durant plusieurs heures. Le premier point encourageant concerne bien entendu la complexité de leur moteur de simulation, qui a bénéficié du plus grand soin et répond au doux nom de Glassbox Engine. D'une manière très transparente et invisible pour le joueur, Glassbox crée des liens extrêmement naturels et réalistes entre les milliers de paramètres du titre, et contribue à une IA étonnamment libre, largement basée sur le précepte « action-conséquence » : laissez une bâtisse à l'abandon et elle sera progressivement envahie par les squatteurs. Négligez la signalisation routière et le trafic ressemblera au périph' parisien un vendredi à 18 heures. Mettez de côté la sécurité de la ville et vous serez victime d'incendies criminels, qui forceront les habitants d'un immeuble à s'enfuir en hurlant. De même, chaque entité (citoyen, bâtiment) a ses propres exigences et besoins, qui devront être indirectement satisfaits. Rien à voir avec les *Sims*, ne paniquez pas, puisqu'il s'agira davantage de jouer sur la globalité pour rendre tout le monde heureux. Parlons également du tourisme, qui est un des nouveaux concepts de cet épisode. Plus votre cité est attirante en matière de loisirs, plus elle va rameuter des visiteurs. Visiteurs qui ont


Les routes courbes sont enfin disponibles. Mazel tov !


Ça a un petit côté « Majorette » tout ça, avouez.


La grande souplesse créative vous permet même de créer un *SimLasVegas.*

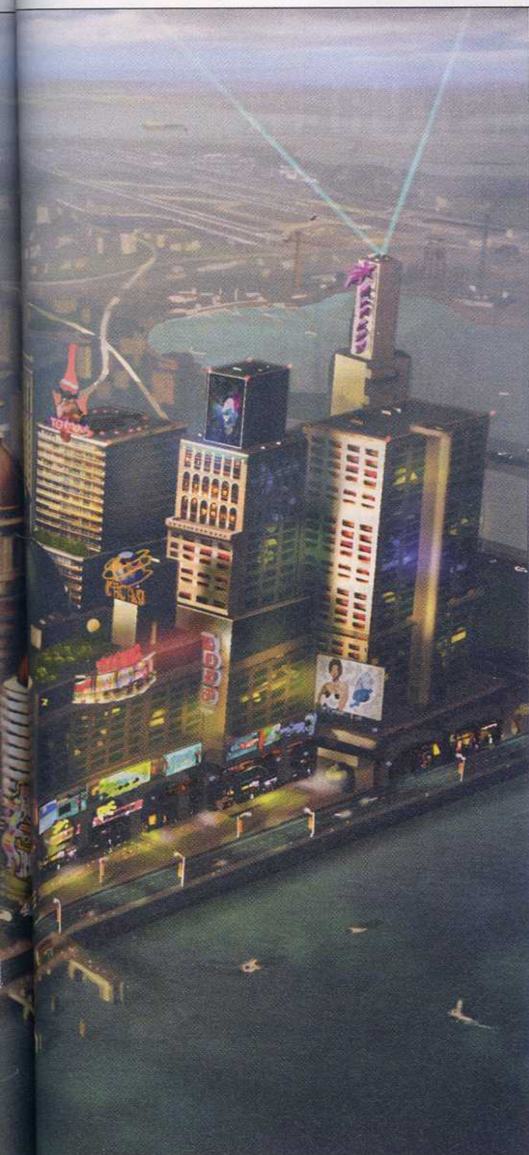
tous les avantages, sans les inconvénients : ils débarquent, consomment, dépensent un maximum leur argent, et s'en vont lorsque leur fièvre acheteuse est revenue à la normale. De votre côté, ils ne coûtent pas un rond à entretenir et sont une manne financière qu'on aurait tort de négliger.

Sim : plus qu'un genre, une religion !

Lorsque Will Wright a accouché de **SimCity** en 1989, il était loin de se douter de l'ouragan qui allait suivre. Devant le succès du titre, une pelletée de jeux estampillés « Sim » a ensuite vu le jour, avec des noms tous plus saugrenus les uns que les autres : **SimEarth**, **SimAnt** (gestion d'une fourmilière), **SimCopter**, **SimGolf** (développé par Sid Meier himself), **SimIsle**, **SimTower**, **SimRefinery**… La liste est sans fin. Les petits jeunes qui se plaignent de la prolifération des extensions pour les **Sims** devraient en prendre de la graine.

Sur le papier, les promesses sont donc belles, très belles. En pratique, les quelques démos auxquelles j'ai pu assister m'ont confirmé que ce nouveau *SimCity* a un côté très vivant que les autres city builders n'ont pas. La ville fourmille de détails, d'interactions, d'événements impromptus… Si bien qu'on pourrait presque passer une heure à simplement regarder ce petit monde s'agiter sous nos yeux. En parlant d'œil, sachez que le moteur graphique est entièrement neuf et, s'il ne décolle pas la rétine (pour une fois, ce n'est pas du Frostbite 2), il offre un rendu extrêmement propre et attrayant. L'esthétique reste très légèrement cartoonesque, presque caricaturale, mais ne tombe pas non plus dans l'excès d'un univers Polly Pocket façon *Sims*. Un bon point concernant l'interface, qui semble à première vue trouver le juste équilibre entre richesse et accessibilité. Les repères visuels à l'écran sont nombreux et chaque section parait clairement délimitée et identifiée. Je ne vais pas vous le cacher, il m'a été impossible de poser les mains sur le clavier, malgré mes tentatives de soudoiement, et il faut pour le moment faire confiance à la première impression. Mais le fait est que ce *SimCity* respire la volonté de bien faire et, surtout, celle de reprendre la place de numéro un du genre. Mais il reste un dernier point à aborder, et pas des moindres : le multijoueur. Sans aucun doute la plus grosse nouveauté du titre, cette section online est encore nébuleuse et, une fois de plus, il va falloir se contenter de notes

> **« *SIMCITY* RESPIRE LA VOLONTÉ DE BIEN FAIRE ET, SURTOUT, CELLE DE REPRENDRE LA PLACE DE N°1 DU GENRE »**





Le look des villes variera en fonction de votre niveau d'écologie.



Voilà une cité qui respire le respect de l'environnement.

d'intention. En gros, vous pourrez (devrez !) vous connecter aux serveurs d'EA, ce qui vous autorisera à vivre sur la « planète » SimCity, qui regroupe les villes des autres joueurs. À partir de là, tout devient possible : échange de ressources, entraide, course à la richesse ou, pourquoi pas, pollution du voisin avec un nuage toxique extensible. Je ne vais pas vous le cacher, la présentation du multi a soulevé pas mal de questions et notamment celle de la possibilité de jouer « offline ». Avec un tel système, on voit bien le coup de la connexion permanente pointer le bout de sa sale trogne… Ce que Maxis nous a confirmé à demi-mot. En effet, alors que je discutais nonchalamment avec Stone Librande (designer principal), verre de brandy à la main et cigare à la bouche, celui-ci m'a affirmé qu'il sera obligatoire d'être loggé sur les serveurs d'EA pour jouer. Quelques heures plus tard, une entrevue « officielle » (entendez par là un attaché de presse soudé à mes chevilles) avec Kip Katsarelis m'a donné un autre son de cloche : rien n'a, pour le moment, été précisé sur ce point. Hum, on va dire que le jeu offline sera impossible, mais que ça n'est pas confirmé. Et donc que je ne vous ai rien dit… Mais bon, on veut bien pardonner cette petite faute de goût, tant les équipes de Maxis affichent une volonté de fer. Leur but ? Tout simplement proposer « le meilleur city builder jamais crée ». Ça tombe bien, j'ai toujours cru au maire Noël.

JIKA



Kent Joly – en charge du son – nous parle de la virilité démesurée de Will Wright.



Assez petit, le studio Maxis compte moins de 80 employés.



« Et là, tu sais ce qu'il me répond ? Moi, je préfère CitiesXL. » « Ahah, le con ! »

LA CULTURE, C'EST COMME LA CONFITURE…



@chris_tick

Expo

BERENICE ABBOTT

Pour mon premier étalage de confiture, j'avais envie de parler photo. Et pour vraiment me la raconter, je vais commencer par citer Robert Capa : « Si ta photographie n'est pas bonne, c'est que tu n'étais pas assez près. » Cela dit, il y a des gens qui trouvent que non, mais ça n'est pas le sujet. Le sujet, c'est l'expo dédiée à la photographe américaine Berenice Abbott au *Jeu de Paume* à Paris. Si vous ne connaissez pas cette artiste, je ne vous en veux pas. Cela dit, vous manquez quelque chose : on parle tout de même d'une femme qui a quitté, à 20 ans, son Midwest natal pour rejoindre les beaux-arts à New York avant de prendre le large pour Paris. Facile ? Peut-être, mais elle l'a fait dans les années 1920. Lorsqu'elle retourne à New York en 1929, c'est le choc : la ville se dresse, sublime, en même temps que le pays est frappé par la Grande Dépression. La photographe en tire de somptueux tirages (*Changing New York*), qui, même s'ils ne sont pas les seuls à valoir le coup sur cette expo, restent ceux qui me touchent le plus. Le sujet de cette rétrospective, c'est autant une vision de l'Amérique que le parcours hors normes d'une femme en rupture. « Le monde redoute les femmes indépendantes », disait-elle. Rien n'a vraiment changé.



Qui Berenice Abbott
Où Jeu de Paume, Paris
Quand jusqu'au 29 avril
Site www.jeudepaume.org



@jklauret

Podcast

L'APÉRO DU CAPTAIN

Je me souviens de la première fois où j'ai découvert la bande *L'Apéro*, un soir de déchéance à traîner sur la page « podcast » d'iTunes. Le résumé parlait de « l'émission hebdomadaire la moins recommandable du Net à traiter de l'actualité high-tech et du Web ». Soit. Premier téléchargement : 2 h 30 d'émission, difficilement écoutables d'une traite. News geek et dossiers de fond – fond du trou, surtout – se succèdent dans des vapeurs d'alcool, palpables à travers les écouteurs : les meilleurs simulateurs de pousse-pièces sur iPhone, la raclette à travers les âges, ou, plus sérieux, la loi sur la copie privée. Déjà éprouvante dans sa première heure, l'audition se fait quasi-insupportable quand le chroniqueur Manox convoque de faux invités sortis tout droit d'une poubelle de la gare de l'Est : Chavrou l'homme-chèvre, MC Katana le rappeur raté, ou Bob Marcel, pro-gamer inscrit aux Alcooliques anonymes. Alors que je ne pensais pas l'humanité capable de se vautrer plus loin dans la crasse, le calvaire s'achève par le « wazzuf » (contraction de « what the fuck »), qui répertorie ce que ce monde a de plus taré en matière de faits-divers. Bref, *L'Apéro du Captain* est certainement le moyen le plus radical de maltraiter ses tympans une fois par semaine. Le pire, c'est qu'on en redemande.



Un podcast scandaleux, à télécharger sur **iTunes**, **freepod.net** et **captainweb.net**



@EddieWalou

Jeu de plateau

DISQUE-MONDE : ANKH-MORPORK

J'avais pourtant juré qu'on ne m'y reprendrait plus. J'ai lu tout ce qui est paru en français sur le *Disque-Monde*, jusqu'au dernier tome, celui de trop. Ça y est, j'ai saturé, je lis trois pages par semaine depuis un an sans en voir le bout. C'était donc décidé : Pratchett, fini pour moi. Et puis, j'ai craqué pour « *Ankh-Morpork* », le jeu de plateau. Le principe est simple : chaque joueur incarne en secret un prétendant au trône de la ville. Par exemple, pour gagner, Vétérini essaiera de placer des espions dans le maximum de quartiers, tandis que Chrysoprase devra amasser 50 piastres, et que le Dragon Roi d'Armes tentera de faire régner l'anarchie. Les joueurs ont en permanence une main de cinq cartes Action, fort joliment illustrées. Poser un agent, construire un bâtiment (ce qui fournit des avantages en nature), déclencher un événement aléatoire, etc. : impossible de détailler toutes ces actions, chaque carte produisant un effet différent. Cette absence de règle globale, au profit d'une centaine de petites exceptions, donne droit à des parties mouvementées, mais finalement presque trop imprévisibles pour que l'on puisse vraiment mettre en place une stratégie. À mille lieues des jeux de plateau ciselés, *Ankh-Morpork* part dans tous les sens : c'est ce qui fait son charme. Mais aussi sa faiblesse.



Éditions Iello
Prix 40 €



@pre_textes

Auteur

JASPER FFORDE

Il aurait pu choisir de vivre une existence paisible dans le plus chouette des asiles psychiatriques du pays de Galles, mais non, il a fallu que Jasper Fforde (oui, avec deux f, et pas pff ou fpf… ça prend du temps, mais croyez-moi, à force on y arrive) choisisse l'autre voie. Celle de la littérature, avec un petit l, parce qu'on parle tout de même de fantasy là : ne déconnons pas avec les choses sérieuses (oh, ce troll en or… NDLR). D'ailleurs, je pourrais détailler sa bio complète, mais honnêtement, on s'en fout. L'important avec Jasper Fforde, c'est le dodo. Pas quand je pique du nez sur mon clavier, quand il ne reste plus qu'un article sur un bouquin à écrire, non : le dodo, animal dodu disparu. Il faut bien l'avouer, si je peux glisser un mot aujourd'hui sur l'auteur de *La Tyrannie de l'Arc-en-ciel*, série de livres futuristes autour d'une dictature colorée, ou de l'uchronie barrée Thursday Next, c'est grâce à cette brave bête. Parce qu'évoquer un monde où l'on trouve l'animal de compagnie cloné dans des boîtes de conserve, c'est forcément plus parlant que de préciser que la littérature y est élevée au rang de religion. Ou que l'héroïne Thursday a le super pouvoir de vivre dans des bouquins. Et encore, vous ne savez pas tout : le dodo, il fait «ploc ploc».



Titre L'affaire Jane Eyre
Éditions Fleuve noir - 10/18
Prix 20 € - 9 €
Titre La Tyrannie de l'Arc-en-ciel tome 1 : La Route de Haut-Safran
Éditions Fleuve noir
Prix 20 €



Sans Twitter fixe

Expo

RICHARD KERN

VINTAGE AND RECENT WORKS

Mais qu'est-il donc arrivé à Richard Kern, qui fut l'un des porte-étendards de la photographie underground new-yorkaise (très proche de la Factory et de Lou Reed) et qui a bâti une honorable réputation dans la pornographie expérimentale la plus hardcore ? Avouons-le : sa dernière exposition parisienne à la *Galerie Jousse* est un peu molle de la… heu du genou. Il y a trente ans, Richard Kern filmait des sexes féminins en train de se faire recoudre en gros plan, des phallus turgescents s'agitant au-dessus de ventres marqués de la croix gammée. En 2010, il se contente de scènes lesbiennes gentillettes, sans mordant, sans transgression, sans punch. Les amateurs de scandales en seront pour leur frais, mais pas les férus de belles photographies : Mr Kern, dans ses productions récentes, représente la chair comme personne. Poussant très loin la maîtrise d'une composition ultra-lisse, presque en ligne claire, il impose son style pop et tranché, où pointe la complicité qui l'unit à ses modèles.



Qui Richard Kern : Vintage and recent works
Où Galerie Jousse Entreprise, Paris
Quand jusqu'au 21 avril



@kbitterlin

Films

TRIASSIC ATTACK

Samedi soir : je me dis qu'il est temps d'aller au lit. Là, sans doute manipulé par l'esprit de la Grande Loutre facétieuse, j'allume la télé. Je tombe sur Ruquier, zappe aussi sec et arrive sur Canal+, pile au moment où resplendit le logo SyFy. Une apparition divine. Le film s'appelle *Triassic Attack* et rien que le pitch est fascinant : pour protester contre des travaux d'urbanisme dans son bled, un chaman en appelle aux esprits anciens. Mais tout ce qu'il arrive à faire, c'est redonner vie à trois fossiles de dinosaures : un ptéranodon, un vélociraptor et un T-Rex. Ce charmant trio va vite s'en donner à cœur joie, croquant du redneck à tout-va et mâchouillant de jeunes campeurs idiots qui ne méritent que ça. Jusqu'à un affrontement final d'anthologie, qui mêle élans de bravoure crétins et mysticisme kitsch, avec un moment particulièrement savoureux lorsque le T-Rex et le ptéranodon sont pulvérisés par des bazookas. Tels des T-1000, les deux créatures finissent par se reconstituer et fusionner pour ne former qu'un seul tyrannosaure ailé ! La Seine-Saint-Denis tout entière se souviendra longtemps du cri d'extase que j'ai poussé à cet instant. Ah oui, je précise aussi que la jeune héroïne est interprétée par Emilia Clarke, la Daenerys de la série *Game of Thrones*. À croire que la donzelle aime jouer avec les sauriens…



Titre Triassic Attack
Année 2010
Réalisateur Colin Ferguson

AU JOUR/LE JOUR

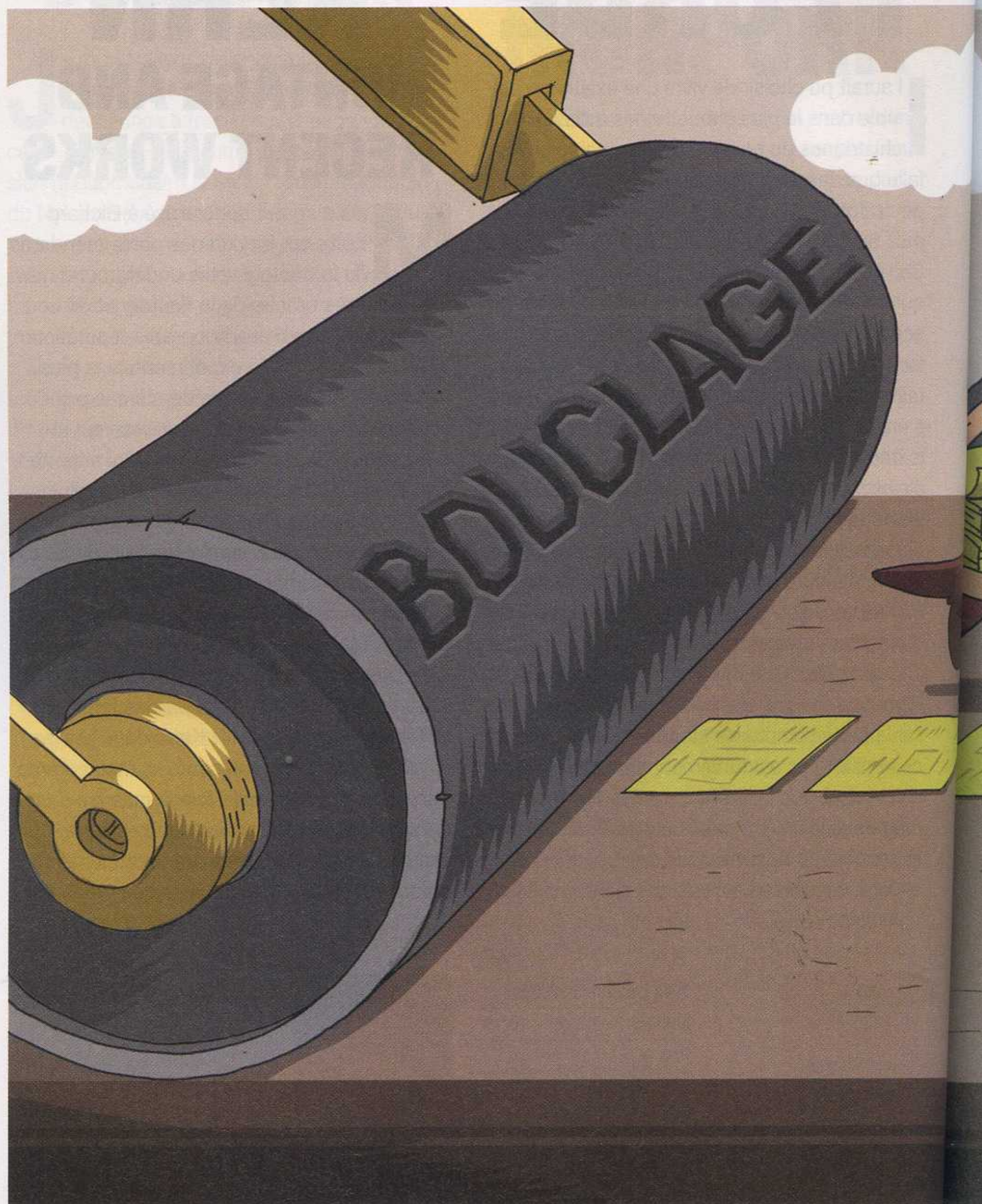
Le mois dernier, je vous racontais comment l'équipe de *Joystick*, menée par un Kracou frondeur, m'avait obligé à écrire mon premier «Au jour le jour». Maintenant que j'y ai pris goût, passons aux choses sérieuses: quoi de mieux que de vous raconter par le menu la folle conception de notre nouvelle formule?

vendredi 02 mars

J-25 avant le bouclage. Nous venons de boucler le *Joystick 252*, paru le 13 mars dernier. Pas le temps de nous reposer: non seulement il faut attaquer le nouveau, mais le challenge est de taille: qui dit nouvelle formule dit 150 pages, de nouvelles rubriques à créer et une maquette à reprendre. Le tout en temps réel, puisque ce que l'on imagine doit être immédiatement applicable pour ce numéro. Premier chantier: la couverture. Je la veux classe, sobre et identifiable au premier coup d'œil. Jika aussi, ça tombe bien. Sophie, la directrice artistique venue travailler avec nous (@forcerose sur Twitter), comprend tout de suite ce que l'on veut. Elle est gameuse et connaît bien la presse, ça aide. Le design final est donc rapidement adopté. J'espère qu'il vous plaît, mais dans le cas contraire, vous pouvez déposer vos menaces à **joystick@mer7.fr**. Pour la petite histoire, sachez que cette couverture ressemble pas mal à ce que nous voulions faire, Laurent Dehesppe et moi-même, au printemps dernier sur la nouvelle formule de *Joypad*. Cette dernière n'ayant jamais vu le jour, c'est une petite consolation…

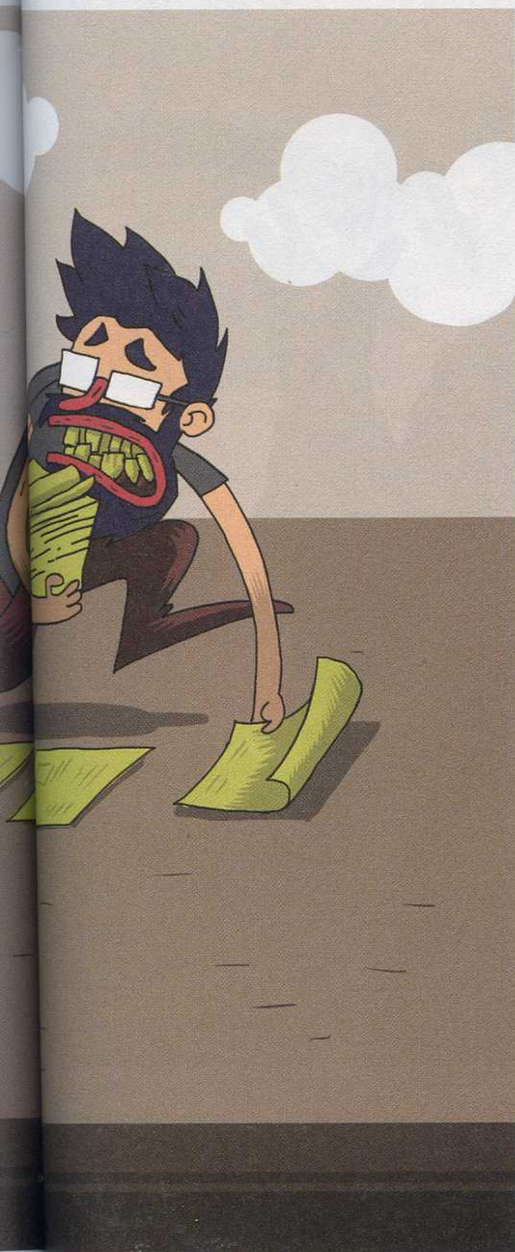
mardi 06 mars

J-21. Quoi, déjà?! Le temps passe beaucoup trop vite. Au menu aujourd'hui, les news. Jusqu'à présent, elles étaient traitées de manière lapidaire, sous la forme de brèves rassemblées dans la rubrique «zapping». **Notre objectif désormais, c'est d'apporter**



un œil plus aiguisé et plus sélectif sur l'actu. Le zapping existe toujours, mais il est désormais précédé de cinq news plus riches et plus approfondies. Pourquoi cinq ? C'est une très bonne question, merci de l'avoir posée, j'ai l'air bien moi maintenant. En fait, c'est assez simple : sur un magazine de 148 pages, il faut trouver le bon équilibre entre les rubriques. Dix, ça aurait fait beaucoup. Trois, c'est vraiment se foutre de vous. Ca aurait pu être sept, c'est joli sept. Mais c'est cinq. Et si vous continuez à poser des questions débiles, on ne va pas s'entendre. Merci.

« KRACOU, DEEZ, EDDIE, SAVON, VOUS FAITES QUOI LÀ ??! CRISE DE NERFS, ANGOISSE. »



jeudi 08 mars

J-19. Il faut penser le design de la rubrique rétro, sans oublier de savoir illico quoi mettre dedans. Pour le contenu, Oncle Dam n'hésite pas : il a repéré l'article sur le nouveau *XCOM*, et est heureux de pouvoir revenir sur la série. Moi, je n'y comprends rien, je n'y ai jamais joué, donc je lui fais confiance. Sur le design, les choses sont plus compliquées : Sophie – notre directrice artistique, vous suivez ? – a commencé depuis quelques jours à placer des codes couleurs sur toutes les rubriques du mag : rouge pour l'actu, jaune pour les tests, vert pour l'indé… mais elle n'a pas encore placé de rose, sa couleur de prédilection (là, normalement, vous venez de faire le lien avec l'intitulé de son compte Twitter). Elle me regarde. « Tiens, j'ai eu une idée pour le rétro, c'est osé mais très sympa. » Bonne poire, je ne vois rien venir. « C'est pas un peu rose, quand même ? » Avant que Sophie ait pu répondre, Jika intervient : il adore. Je les soupçonne d'être de mèche. À cet instant précis, j'ai le choix entre la dictature et la démocratie. Je repense à l'empereur et à Anakin Skywalker. Le côté obscur me tente, mais je résiste. Je suis un Jedi. Il est joli ce rose, non ?

lundi 12 mars

J-15. C'est là que ça devient marrant. Avec tout le boulot qu'on a, j'aurais dû rester à la rédac pour ne pas laisser seul ce pauvre Jika. Surtout que Kracou et Eddie Walou sont en vacances, les fourbes. Oui mais voilà : Blizzard m'a invité à aller voir l'extension *Pandaria* de *WoW* à Irvine, en Californie ! Je pars un peu angoissé, surtout que je ne serai de retour que jeudi, le 15. Jika : « t'en fais pas, tout va bien se passer. Je garde le cap, patron. » Ca fait une semaine qu'il ne joue qu'à *Mass Effect 3*, autant dire que j'ai des doutes. J'arrive à Los Angeles dans la journée, balade, repos… et je me réveille en pleine nuit, normal. **Il est 2 heures à Los Angeles, 10 heures en France. Et voilà que Jika organise un sondage sur le compte Twitter de *Joystick* (@Joystick_lemag)** : « C'est la journée des point & click. D'où cette question : quel est le meilleur jeu d'aventure ever ? » Il fera la journée là-dessus, grosse productivité. Au fait, le gagnant se nomme *Day of the Tentacle*.

mardi 20 mars

J-7. Une semaine avant d'envoyer le mag chez l'imprimeur. Ok. Il reste encore mille choses à faire et un paquet d'articles à écrire, à commencer par le mien sur *Pandaria* (vous connaissez l'histoire du type qui part en voyage de presse sans son ordinateur portable ?). La course contre la montre est enclenchée. On recrute plus de maquettistes (pour monter les pages) et plus de secrétaires de rédaction (pour les relire). Sauf que les pages n'arrivent pas. Kracou, Deez, Eddie, Savon, vous faites quoi là ??! Crise de nerfs, angoisse. Jika et Sophie ont trouvé la parade : ils se goinfrent de bonbons. Pas sûr que ça soit la bonne solution pour avancer mais au moins, en cas de crise de foie, ils seront dispensés de boulot samedi. Futés ! Sinon rien à voir, mais les serveurs de *Warhammer Online* continuent de fermer et *Binary Domain*, le jeu d'action de Sega, vient d'être annoncé sur PC le 6 avril. Il est donc dispo, là, tout de suite. Mouais.

vendredi 23 mars

J-4. Dernière ligne droite et dernier chapitre de ce « carnet de bord ». Je ne vais pas vous mentir : on est en retard. En même temps, vous vous en fichez : puisque vous tenez ce magnifique *Joystick* entre vos mains, c'est que nous y sommes arrivés ! Probablement avec quelques boulettes par ci-par là, mais c'est la règle du jeu. Probablement aussi que les prochains numéros seront un peu différents : il va falloir ajuster les rubriques, tenir compte de vos remarques. Mais le plus dur est fait. Jika a pris 10 kilos et j'en ai perdu 20, mais tout va bien. Toute la rédac a bossé dur, et je m'aperçois que je vais finir cette chronique exactement comme le mois dernier : en remerciant tout le monde. Il va falloir que je perde cette sale habitude. D'ailleurs, je ne remercie personne. Je ne remercie ni Sophie, qui fout du rose partout, ni Jennyfer qui se bat avec InDesign, son nouveau logiciel de montage. Je ne remercie pas Patrick qui écoute du rock FM en mandarin (« de la soupe chinoise », dixit Jika), et encore moins Babymelaw qui tente d'imposer la k-pop comme un mouvement musical majeur du XXIe siècle. Quant à Morgane, qui vient tous les jours d'Orléans pour nous aider, c'est bien fait pour elle. Voilà.

MISTER TICK



Genre Action/aventure / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Montréal / **Sortie** 30 octobre 2012

L'AUTRE PAYS DE LA RÉVOLUTION

ASSASSIN'S CREED III

Assassin's Creed fait un bond de 300 ans et passe du XVe au XVIIIe siècle comme ça, hop. Du coup, on a bien une révolution, mais pas celle que j'espérais ! Heureusement, je ne suis pas rancunier. Récit d'une belle rencontre…



Les récompenses de « chasse » varieront selon la manière dont Connor tue ses proies.



Dans le dernier numéro, je criais ma colère, mon désespoir et mon incompréhension face au choix d'Ubisoft de ne pas privilégier la Révolution française pour ce nouvel épisode. Tout s'y prêtait, pourtant : un saut temporel cohérent (trois siècles après les événements de la « trilogie Ezio »), un contexte historico-politique propice à voir s'affronter Assassins et Templiers sur fond de chute de la monarchie, et un terrain de jeu – Paris, bien sûr – d'une richesse inouïe. TOUT. Il y avait TOUT. J'en ai fait des cauchemars, dans lesquels je cognais Jika contre le boss d'Ubisoft. Ou l'inverse, je ne sais plus. Il y a aussi eu ce rêve dans lequel je courais sur les toits des Tuileries en feu en criant « MOUAHAH, j'ai le master final d'Assassin, ce jeu ne sortira jamais. JAMAIS ! ». Et puis mon harcèlement téléphonique à la hotline d'Ubi Montréal… Bref, je n'étais pas bien. Au bout d'un moment, les gars d'Ubisoft ont eu pitié de moi, alors ils ont organisé une présentation d'*Assassin's Creed III*, pour me rassurer. « Écoute, Tick, il est vraiment bien notre nouvel *Assassin*. Il est classe comme Altaïr, sombre et tout. Tu l'aimais bien Altaïr, non ? Viens voir, promis tu ne seras pas déçu. Et arrête d'appeler Montréal, pitié. » J'y suis allé. J'ai bien fait.

Profession de foi

Assassin's Creed III, ou l'épisode de la rupture. C'est par là qu'a commencé Julien Laferrière, venu tout droit de Montréal pour nous présenter son jeu. « Ça fait plus de deux ans et demi qu'on travaille dessus, avec une équipe deux fois plus grande que sur les précédents épisodes. En fait, à la fin du *II*, on a recruté les meilleurs pour travailler sur le *III*. Idem à la fin de *Brotherhood* et *Revelations*. » À ce stade, deux remarques : une équipe « deux fois plus grande », ça doit vouloir dire plus de 300 personnes à plein temps hors périodes de rush, ce qui est effectivement énorme. Second point, ça doit donner une ambiance sympa à la cafèt', cette manière de recruter : « Et toi, t'es passé sur *Assassin's*

>>>

« 300 PERSONNES À PLEIN TEMPS HORS PÉRIODES DE RUSH, C'EST EFFECTIVEMENT ÉNORME. »



Exemple de contre fulgurant grâce au tomahawk. En revanche, celui du fond va tirer…



« PAS UN NOUVEAU MOTEUR GRAPHIQUE, MAIS UNE VRAIE REMISE À NIVEAU »

Creed III avec les meilleurs ? » « Non, je bosse sur l'appli Facebook. » « OK. Salut loser ! ». N'empêche, en écoutant Mister Laferrière, on comprend vite qu'*AC III* constitue un très, très gros challenge. Son développement rassemble six studios dans le monde impliqués à des degrés divers, et surtout il entraîne une refonte de certains outils de travail. Ou plutôt, une semi-refonte : le moteur du jeu est désormais « l'Ubisoft-AnvilNext ». Pas un véritable nouveau moteur graphique, mais une remise à niveau convaincante de celui utilisé depuis le premier *Assassin's Creed*, en 2007. C'est d'ailleurs par les graphismes que Julien Laferrière choisit de débuter sa présentation, mais d'une manière inattendue. Au lieu de nous présenter un trailer super





léché mais sans intérêt (ce qu'il fera tout de même plus tard, on ne se refait pas !), le « producteur associé » commence par nous dévoiler une séquence singulière : un projet de travail datant de fin 2010. Une phase de jeu censée fixer les objectifs de développement. La séquence est d'une beauté étonnante, et pour cause : il s'agit de montrer où veut aller le studio, pas ce qu'il obtiendra au final. Un peu comme cette fameuse vidéo de *Killzone 2* en 2005 qui avait tant fait parler avant la sortie de la PS3… La phase de jeu ne dure que quelques minutes, mais elle est d'une fluidité et d'une beauté renversantes. On y voit Connor, le héros d'*AC III*, traverser un camp militaire, parler avec les hommes à la volée, via une nouvelle interface, puis entamer une course folle dans la forêt enneigée, grimper aux arbres, tomber, se reprendre, tuer un loup avant d'attaquer (sauvagement !) des soldats ennemis, repartir de plus belle… Les effets visuels et physiques sont sidérants, le travail sur l'interface est pertinent, mais ce sont surtout les animations qui donnent


Connor croisera des figures historiques, comme George Washington, Lafayette…

le tournis. Du jamais vu. C'est somptueux. « Mais ce ne sera pas le jeu final », nous rappelle l'ami Laferrière. Vous allez me demander: quel intérêt de commencer une présentation par une séquence dont le jeu n'atteindra pas la qualité? Je ne vous cache pas que je me suis posé la question. Et la réponse est simple: parce qu'Ubisoft a suffisamment confiance en son projet pour nous en dévoiler tous les aspects, quitte à prendre le risque de décevoir. Ses équipes sont intimement convaincues que cela n'arrivera pas. Un souci de transparence assumé par Julien Laferrière au moment de montrer « le vrai *Assassin's Creed III* », celui actuellement en chantier à Montréal…

Un brin d'histoire

Oui, donc, *Assassin's Creed III*. Petit résumé des faits : le héros se nomme Connor, de père anglais et de mère amérindienne, « de manière à ce qu'il ne soit pas directement assimilé à un camp », explique Julien Laferrière. Connor a le teint hâlé et la mine sombre. Connor est en colère. Julien (tu permets que je t'appelle Julien ?), tu as beau nous dire que Connor n'appartient à aucun camp, tu as aussi précisé qu'il avait été élevé par une tribu indienne et que son village natal avait été détruit durant son enfance. Ça forge le caractère et ça trace une destinée, tout de même… Cela dit, Ubisoft a voulu Connor différent des deux précédents héros : Altaïr (*AC*) agissait par devoir, par allégeance à son ordre. Ezio (*AC II* & cie) était motivé par la vengeance. Connor « est animé par un fort sentiment de justice », explique Juju (promis, je n'irai pas plus loin dans les familiarités). Il entend faire le Bien, c'est aussi simple que ça. Trop simple ? À voir quand nous en saurons plus sur le scénario, encore très vaporeux. Ce que l'on sait, c'est que l'action d'*Assassin's Creed III* se déroulera de 1753 à 1783, année durant laquelle la Grande-Bretagne dut reconnaître l'indépendance des États-Unis. Connor ira de New York à Boston (les deux villes principales), mais aussi dans une moindre mesure à Philadelphie: difficile de couvrir la Révolution américaine sans passer par la ville qui a vu, le 4 juillet 1776, s'écrire la Déclaration d'indépendance… Durant toutes ces

Rien de tel qu'un bon trauma dans l'enfance pour faire de vous un assassin digne de ce nom.



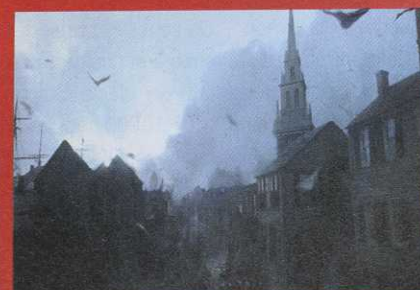
DU TRAVAIL D'ARTISTE

Les équipes d'Ubisoft savent mettre en valeur leurs travaux préparatoires. La preuve par quatre.


Une vue de Boston. En plein XVIIIe siècle, tout reste à construire…


Gros effort sur la lumière pour donner un cachet particulier à cette bataille.


Rassurez-vous : on ne joue pas qu'en hiver dans *Assassin's Creed III*. La preuve.


Le grand incendie de New York, en 1776, vu par Ubisoft.



« ALTAÏR ET EZIO SAUTAIENT DE TOIT EN TOIT. CONNOR PASSE D'UN ARBRE À L'AUTRE AVEC ENCORE PLUS DE FLUIDITÉ. »

années, Connor croisera des figures historiques, de George Washington à Lafayette en passant par quelques héros de guerre. Du pur *Assassin's Creed*, en somme. Mais alors, quoi de neuf docteur ? Tout le reste, ou presque.

Grands espaces

À commencer par l'aire de jeu. Car si Connor jouera les acrobates en ville comme tout bon assassin, il ne s'en contentera pas. [Séquence je prends ma voix de prof, ON] En pleine construction au XVIIIe siècle, New York et Boston comptent à l'époque parmi les villes les plus peuplées des treize colonies britanniques, mais elles sont encore loin de constituer un terrain de jeu capable de rivaliser avec Florence (*AC II*) ou Rome (*Brotherhood*). Ce sont des ports, des points d'entrée vers les terres américaines, pas des mégalopoles. À la fin du XVIIIe siècle, Boston ne comptait par exemple que 18 000 habitants. [Séquence je ramène ma science, OFF] Ubisoft devait donc trouver une idée pour élargir le champ d'action de son jeu. Une idée simple, évidente et d'ailleurs librement inspirée du premier *Assassin's Creed* : sortir des villes. Sauf que là où la zone ouverte du premier épisode (« le Royaume ») ne proposait rien d'excitant à jouer (trouver les drapeaux et sauter du haut des clochers), « plus de 30 % des quêtes d'*Assassin's Creed III* se jouera dans ce qu'on appelle la Frontière », précise Julien Laferrière. Cette « frontière » – de vastes zones faites de montagnes, de forêts et de plaines – n'est donc pas un simple palliatif : elle constitue la véritable avancée de cet épisode, et remet en question une partie du gameplay du jeu. Altaïr et Ezio sautaient de toit en toit ? Connor passe d'un arbre à l'autre avec la même agilité, mais avec encore plus de fluidité. Ses mouvements sont plus fins et surtout plus rapides que ceux de ses ancêtres. Le travail d'Ubisoft est d'autant plus intéressant qu'on devine de vraies variations


Rien de tel qu'une observation depuis un point haut avant de fondre sur l'ennemi.

Bon là, le mouvement est un poil exagéré. Mais oui, les animations ont été revues.





À un an de la sortie, les effets visuels, et notamment neigeux, sont déjà superbes.

dans les « chemins » que Connor peut emprunter. Il n'y a pas qu'une seule branche, qu'un seul arbre de disponible. Les zones boisées sont denses, et permettent de belles variations. Elles permettent aussi de jouer avec les troupes ennemies (rien de tel que de les suivre « d'en haut » avant de leur tomber dessus), mais aussi avec la faune. Car vous trouverez de nombreuses espèces animales (une trentaine, nous dit-on), et notamment des loups et des ours qu'il faudra tuer vite et bien. Attention, cependant : contrairement à ce que j'ai pu penser un instant, *AC III* n'a rien d'un remake de *MGS 3* ! La survie en milieu hostile n'est pas au cœur de son gameplay. Disons que les développeurs ont ajouté quelques composantes à la marge pour mieux coller au contexte et compenser l'absence de certaines mécaniques des anciens épisodes (le système de banque, les quartiers à prendre puis protéger, etc.). Mais pour faire simple, Connor n'aura pas à dépecer des loups pour les faire cuire avant de les manger. Faut-il le regretter ? Nous verrons le moment venu. Ces grands espaces ont un autre intérêt, celui de permettre de grandes et belles batailles entre les armées britanniques et indépendantistes. Manifestement, *Assassin's Creed III* devrait en regorger, et celle que j'ai pu admirer me permet de vous livrer, chers amis, quelques observations en vrac : les cut-scènes sont beaucoup plus belles que précédemment, et notamment l'expressivité des visages ; le nombre de PNJ affichés à l'écran est impressionnant, parfois plusieurs milliers ; Connor se bat de manière plus violente qu'Altaïr et Ezio, grâce notamment à ses nouvelles armes (son tomahawk, une chaîne) ; il bénéficie de nouvelles animations, comme – enfin ! – une simili-couverture ou la possibilité de s'accroupir pour passer plus facilement inaperçu ; enfin, l'interface a été largement revue. Les roues ont disparu, les menus d'armes et d'items sont désormais plus classiques mais plus intuitifs, pour des combats nerveux. D'une manière générale, *Assassin's Creed III* s'inspire toujours un peu plus des derniers *Batman*, avec des enchaînements et des contres vraiment percutants. C'est au moment de conclure que je réalise plusieurs choses : 1/ Ubisoft m'a bien eu, parce que maintenant j'attends *AC III* presque autant que le *Bilbo* de Peter Jackson. 2/ Je ne sais pas comment j'ai fait mon compte, mais il me reste mille trucs à dire. C'est bête. 3/ À bien y regarder, si l'aventure de Connor s'achève en 1783, rien ne l'empêche de venir faire un tour à Paris dans le jeu d'après, non ?

MISTER TICK







Genre Action / **Éditeur** THQ / **Développeur** Vigil Games / **Sortie** 29 juin 2012

PAS ENCORE MORTEL

DARKSIDERS II

Écrire un article avec 39 de fièvre est une expérience à la fois douloureuse et passionnante. Du genre, je pars faire une sieste au milieu d'une phrase et quand je reviens deux heures plus tard, le dernier truc que j'avais tapé était : « Dkrasdiesr 2 ».



Les faux restent le meilleur moyen de combattre les ennemis de base. Elles sont plus maniables et plus efficaces qu'un marteau.

Allez savoir pourquoi, les voyages de presse à Amsterdam sont très prisés par notre profession. J'ai beaucoup étudié la question pour essayer de comprendre ce que la capitale des Pays-Bas pouvait avoir de si attractif, et j'en suis venu à deux conclusions. Tout d'abord, les journalistes aiment faire du vélo. Et peut-on rêver de plus bel endroit que le pays des tulipes pour déambuler à bicyclette ? Par ailleurs, les gratte-papiers spécialisés dans les jeux vidéo aiment la peinture. Aller à Amsterdam permet donc de s'évader en visitant le musée Van Gogh, haut-lieu de la culture européenne s'il en est. Récemment, à la veille d'une preview de *Darksiders II* aux Pays-Bas, le fleuron de la presse européenne s'est donc laissé enivrer par l'œuvre de ce maître du post-impressionnisme, inhalant à pleins poumons ces bouffées de culture pure. Autant dire que le lendemain matin, lors de la présentation du jeu, chacun avait les yeux rouges et l'air béat de celui qui a vécu l'extase artistique. Mais, conscience professionnelle oblige, il a bien >>>

« *DARKSIDERS II* POSSÈDE TOUJOURS, À L'INSTAR DE SON PRÉDÉCESSEUR, CET ASPECT COCKTAIL SI SAVOUREUX. »

« L'ABSENCE DE RYTHME ET LE MAUVAIS ÉQUILIBRAGE DE CERTAINES PHASES DE JEU M'ONT CHAGRINÉ. »

>>> fallu se ressaisir et plonger à bras le corps dans l'odyssée de Mort.

Touche-à-tout

Avant tout, sachez que THQ nous a propulsés dans l'aventure alors que six heures de jeu s'étaient déjà écoulées. Je suis donc bien en peine pour vous parler du scénario de cette suite. En gros, on incarne Mort, frère de Guerre que l'on suivait dans le premier épisode. Ce volet se déroule en parallèle du précédent, au moment où Mort essaie de comprendre pourquoi son idiot de frère s'est fait à ce point rouler dans la farine. La démo proposée permet de retrouver le héros au cœur d'un donjon, où le but final est de redonner vie à un golem gigantesque. Pour y parvenir, il faut dénicher trois pierres éparpillées dans les environs, dans la plus pure tradition d'un *Zelda*. Oui, encore, et je profite de cet instant propice à un aparté pour confirmer que *Darksiders II* possède toujours, à l'instar de son prédécesseur, cet aspect cocktail si savoureux. Le titre de Vigil Games est bourré de références. Les donjons font donc penser à *Zelda*, les phases de plateforme à *Prince of Persia*, les combats à un mix entre *God of War* et *Shadow of the Colossus* – pour ceux

Polish miracle

Même si cette bêta n'était pas éblouissante, il n'y a pas encore de quoi paniquer au sujet de *Darksiders II*. L'histoire récente nous a en effet démontré qu'en présence de jeux THQ, de vrais miracles peuvent survenir. Petite anecdote, un mois avant sa sortie, la version preview de *Metro 2033* était absolument catastrophique. Des bugs de partout, un framerate à la ramasse, des armes au comportement étrange… On ne donnait pas cher de la peau de ce FPS à l'époque. Comme quoi, l'espoir fait vivre !



C'est marrant mais je ne m'imaginais pas du tout l'Underworld comme ça…



Quand on voit ce genre de décors, difficile de ne pas tomber sous le charme du design et de la patte artistique de Vigil Games.



Mort dispose d'une furie qui lui permet de passer en mode Reaper… très dévastateur.

qui vont voir du côté des consoles de temps à autre. Cette suite va même encore plus loin en assaisonnant toute cette salade d'une pincée d'éléments RPG : le héros possède deux arbres de compétences bien distincts, l'un focalisé sur les dégâts physiques (Harbringer), l'autre centré sur les sortilèges (Necromancer). Par ailleurs, les ennemis vaincus lâchent souvent des objets, des potions et même des armes ou des pièces d'équipement. Ce second volet introduit donc toute une notion d'inventaire à gérer. En fonction des statistiques et des capacités offertes par telle ou telle armure, on peut customiser Mort pour essayer de le rendre encore plus sexy qu'il ne . l'est de base. Bah quoi ? Il a une bonne gueule ce personnage, vous n'allez pas me dire le contraire. En tout cas, avant même de jouer, j'étais euphorique et hyper confiant. Encore sous le charme du volet initial, j'étais persuadé que durant les deux ou trois heures de preview, j'allais passer un moment féerique…

Redescente

Instabilité de la démo qui a enchaîné les plantages et les bugs, absence de rythme et mauvais équilibrage de certaines phases de jeu : en fait, c'est triste mais je n'ai pas été emballé plus que ça par *Darksiders II*. Au point que, en combattant le boss de fin de niveau, je me suis rendu compte que je ne m'étais pas autant amusé que prévu… Mais reprenons les choses >>>



Si l'on sait éviter les coups de marteau, ce boss n'est pas aussi difficile que cela.



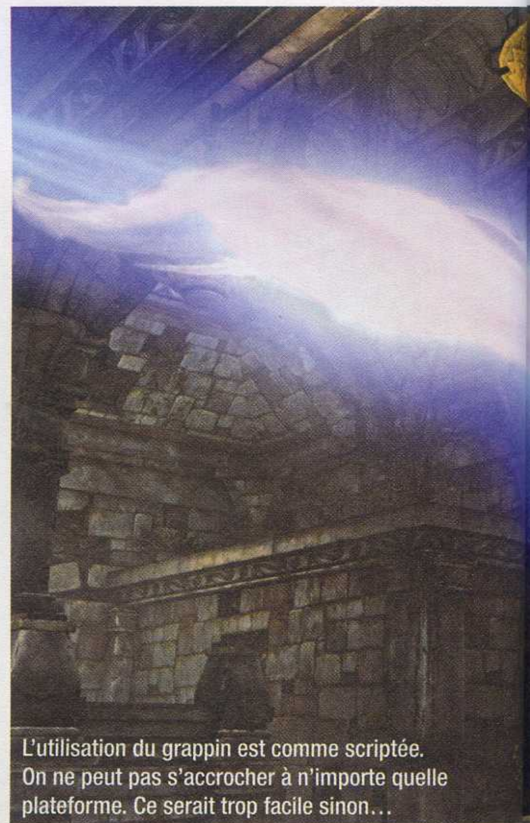
Mort dispose aussi d'un flingue. Comme son frère.

« LE DASH DE MORT EST D'UNE LENTEUR ABERRANTE. OÙ SONT LES NOTIONS D'AGILITÉ ET DE SOUPLESSE PROMISES ? »

>>> dans l'ordre. Le premier élément agaçant se situe du côté des phases de plateforme. Jusqu'à présent, les développeurs avaient toujours dit qu'ils souhaitaient rendre Mort bien plus agile que Guerre. Et effectivement, ce nouveau héros est capable d'acrobaties inédites, comme des courses sur les murs ou des escalades rapides en rebondissant d'une paroi à l'autre. Pourtant, Mort m'a quand même semblé bien lourdaud et pas si facile que ça à prendre en main. Le gros souci : les sauts donnent l'impression de s'effectuer après un petit temps de latence bien pénible. Je ne sais pas combien de fois je me suis vautré, faute de trouver le bon timing lors une cabriole pourtant banale. Tout aussi étrange, le génial double-saut de Guerre n'a pas été conservé. Pour compenser, on peut se servir d'un grappin qui permet de rejoindre des zones trop éloignées pour être atteintes, via un simple saut. Mais ce gadget-là ne m'a pas convaincu non plus, toujours à cause de cette histoire de latence et de timing bizarre... Bref, tout ça pour dire que du strict point de vue de la plateforme, *Darksiders II* s'est avéré plus relou que divertissant. Dommage, pour une preview justement axée sur l'exploration et la varappe, plutôt que sur les combats.

Death Wish

La baston, parlons-en. Comme Guerre en son temps, Mort dispose d'une arme principale et d'une autre secondaire : une paire de faux que le héros manie avec dextérité, et, plus lourde, une sorte de marteau qu'il a toutes les peines du monde à lever. Comme dans un hack'n slash, ces armes sont accompagnées d'une fiche de statistiques mettant en avant leur puissance et leurs capacités spéciales. En progressant dans le jeu, on améliore donc son arsenal en fonction de ce que l'on trouve


L'utilisation du grappin est comme scriptée. On ne peut pas s'accrocher à n'importe quelle plateforme. Ce serait trop facile sinon...

OK, c'est bon garçon. Je l'ai déjà dit que t'étais sexy. Inutile de prendre des poses de beau gosse.





dans les coffres ou de ce que l'on loote sur les carcasses fumantes des ennemis. Ça, c'est pour la théorie. En pratique, je ne peux pas dire que les combats livrés m'aient paru passionnants. La faute à des ennemis trop faibles que l'on peut en outre zigouiller en martelant bêtement la touche liée aux attaques à la faux. Pas plus subtiles, les phases où Mort peut chevaucher un golem en colère apportent un poil de diversité à l'ensemble, mais rien de franchement convaincant. Plus inquiétant encore, juste avant la fin du donjon, il y a eu un combat contre un boss, un golem justement. Contrairement à toutes les bastons menées jusque-là, celle-ci s'est avérée très compliquée, au point d'entamer sérieusement mon stock de potions de santé. Alors, vous allez me dire qu'un peu de challenge c'est bien. Certes, mais pas quand cette difficulté semble artificielle voire injuste. En l'occurrence, ce boss-là effectue une attaque tourbillonnante impossible à parer ou à esquiver. Juste l'horreur ! Dès qu'il se met à tourner comme une toupie, t'es certain d'en prendre plein la poire. J'ai eu beau tout essayer, y compris me carapater à l'autre bout de la pièce, rien à faire... Je termine en précisant que le dash de Mort est aussi d'une lenteur aberrante, en totale contradiction avec les notions d'agilité et de souplesse promises par les développeurs.

Le Cavalier et sa monture

Comment ça vous me trouvez sévère et aigri ? Vous avez déjà rédigé un article pendant une gastro-entérite, vous ? Dans mon état actuel, je pourrais même avouer que *Half-Life* est complètement surfait. Saletés d'intestins... Mais il me reste à vous parler de la fin de cette démo de *Darksiders II*. Après deux heures de recherches intensives, on finit par trouver les trois artefacts permettant la résurrection du Gardien, un autre golem haut de 100 mètres. Malheureusement, ce dernier n'est pas vraiment du matin. Le Gardien est bougon au réveil et le fait savoir à Mort en brandissant un marteau gros comme un Renault Kangoo. Au moins. Le combat se déroule en plusieurs phases, chacune visant à endommager les fameuses pierres que l'on s'est acharné à chercher les heures précédentes. Pour réussir à esquiver les attaques du boss, il faut faire appel à Despair, le splendide canasson du héros. Caracolant entre les grandes jambes du golem, la monture offre enfin une sensation grisante de rapidité à un ensemble, il faut le dire, un peu mou jusque-là. Bref, sans être follement original, ce combat a au moins eu le mérite d'achever la démo sous une note plus enthousiasmante.

On y croit !

Pour continuer sur cette tonalité positive, je voudrais préciser deux ou trois choses, comme pour (me) prouver que *Darksiders II* sera bien le jeu fantastique que l'on attend. Déjà, en saluant la démarche artistique toujours aussi séduisante du projet. Sous la houlette de Joe Madureira, ce second épisode conserve son identité tout en proposant des environnements vraiment nouveaux. Le donjon visité lors de cette démo ressemblait grossièrement à une sorte d'usine en ruines, envahie aussi bien par l'eau que par la lave en fusion. Côté personnages, le design se révèle toujours aussi sublime, qu'il s'agisse de Mort, de Despair, de Dust (le corbeau qui aide le héros à trouver son chemin) ou de Lilith, la maman démoniaque des Cavaliers. Bref, même si d'un point de vue technique, *Darksiders II* ne va pas vous éblouir ni faire pleurer votre carte graphique, je persiste à dire que les mecs de Vigil ont créé un univers grandiose. Un monde par ailleurs quatre fois plus vaste que celui de l'épisode précédent, soit dit en passant. Pour occuper tout cet espace, les développeurs ont a priori planché sur des PNJ et des villes entières où l'on pourra se stuffer, tout en acceptant quelques quêtes secondaires. Clairement, l'aspect RPG semble donc être la nouveauté la plus importante de ce volet, nouveauté qu'il est pour l'instant impossible de critiquer après trois petites heures de jeu à peine. Allez, avant de conclure et de gober tous les médocs prescrits par un docteur à 40 euros la consultation, je signale juste une dernière bonne nouvelle. En feuilletant le communiqué de presse, j'ai remarqué que le personnage de Vulgrim était encore crédité au casting de cette suite. Et Vulgrim, je l'adore, vous l'adorez, on l'adore tous. Vive Vulgrim. Bonne nuit.

DEEZ



Ce gentil grassouillet s'appelle Karn. Il nous accompagne dans ce donjon pour maintenir des portes ouvertes ou pour catapulter Mort au loin.

BÊTA & TESTS

LE JEU DU MOIS
MASS EFFECT 3

Si *Mass Effect 3* divise – notamment sa séquence de fin –, il est difficile de nier le brio avec lequel BioWare a développé, au fil des épisodes, une mythologie fouillée et passionnante. Alors, certes, l'aspect purement « jeu de rôle » s'efface au profit de l'action, et cette conclusion ne lésine pas sur les moments d'adrénaline. Mais derrière ce qui semble être devenu un pur TPS se cache une œuvre avec du cœur et, mieux, une âme.



MISTER TICK

En fait, je ne sais même pas ce que je fais là. Non parce que vous allez voir, je n'ai rien testé ce mois-ci. Mais vraiment rien. Allez, salut les comiques !

JEU DU MOMENT : Draw Something
JEU ATTENDU : Diablo III



JIKA

Cette fois-ci, c'est sûr, j'ai la preuve que les jeux vidéo rendent fou : cette nuit, j'ai rêvé que j'étais un enfant coincé dans la ville de Silent Hill et qu'un clown me poursuivait dans le brouillard. Tout va bien…

JEU DU MOMENT : Mass Effect 3
JEU ATTENDU : Amnesia : A machine for pigs



KRACOUKAS

J'ai beau chercher, je ne trouve aucun prénom aussi clinquant que Mini-Kracou pour mon second enfant à naître. Je n'ai plus qu'un mois pour me décider, aussi, toute proposition intelligente sera la bienvenue.

JEU DU MOMENT : Vindictus
JEU ATTENDU : Paternité 2012



GHOST RECON FUTURE SOLDIER

80



WAKFU

90



RAYMAN ORIGINS

92

• • • Donnez votre avis sur **joystick.fr**

BÊTA

SNIPER GHOST WARRIOR 2	Jika	Prometteur, même s'il reste encore du boulot.	★★★☆☆
PATH OF EXILE	Jika	C'est gratuit, c'est joli, ça ressemble à *Diablo*: pourquoi se priver ?	★★★★☆
GHOST RECON FUTURE SOLDIER	Kracoukas	Malgré la torture imposée par le pad, la session multi nous a rassurés.	★★★★☆
OTHERLAND	Jika	Un pitch bordélique mais intéressant, et une tronche un peu de travers.	★★★☆☆

TESTS

MASS EFFECT 3	Jika	Imparfait, mais passionnant.	18/20
CRUSADER KINGS II	Eddie Walou	Une bonne dose de patience et quelques cachets. Mais ça vaut carrément le coup !	17/20
WAKFU	Savonfou	Ankama s'emmêle dans les méandres de la politique virtuelle, et nous perd au passage.	12/20
RAYMAN ORIGINS	Kracoukas	Assurément, le jeu qui va remettre Michel en selle.	17/20
WARP	Babymelaw	Il faut se méfier des aliens tout mimi.	15/20
YESTERDAY	Osef	Le nouveau Pendulo commençait bien, très bien. Et puis il s'est fini vite, trop vite.	13/20
SHOGUN 2 LA FIN DES SAMOURAÏS	Savonfou	Un baroud d'honneur d'excellente qualité pour les Samouraïs de The Creative Assembly.	18/20
LES SIMS 3 : SHOWTIME	Eddie Walou	Une extension de plus. Et pas la meilleure.	09/20
JASF	Deez	Une daube testée par mois : le secret de l'éternelle jeunesse de l'équipe.	05/20

OPINION

PAR JIKA

Wind of change

Jusqu'à présent, cette colonne était surtout l'occasion de raconter un point de vue ou une anecdote enrobé si possible d'une blague vaseuse. Mais ce mois-ci, c'est un peu différent. Plus épais, plus complet, plus varié… Bienvenue dans le *Joystick* nouveau. Cette formule, ça fait déjà quelque temps qu'on y réfléchit et autant vous dire qu'on en a bien bavé pour la mettre au monde. Vous vous attendez peut-être à un gros chamboulement du côté des bêtas et tests ? Raté. C'est la partie du mag qui change le moins, à quelques détails près. L'incroyable tableau qui se trouve à gauche s'est incrusté dans la page et permet, enfin, de savoir d'un seul coup d'œil ce que valent les jeux du mois.
À part ça, vous retrouverez le même système de notation, les mêmes introductions totalement hors sujet et scandaleuses, et la même subjectivité : bref, du fond garanti 100 % *Joy*. Ah si : désormais, on teste tout (MMO, F2P, MOBA), du moment que ça tourne sur PC. Bon, sauf l'indé qui a son cahier à part, parce qu'Osef a menacé de faire sauter les locaux si ça n'était pas le cas…



SAVONFOU

Cela fait presque cinq ans que j'écris dans ce foutu canard, et le moment est venu de tirer ma révérence. Je vous laisse avec une petite bande de jeunes kinenveulent. Saleté de poussière dans l'œil…

JEU DU MOMENT : Faire mes cartons
JEU ATTENDU : Les lancer par la fenêtre



EDDIE WALOU

Je n'utiliserai plus le compte Twitter de la rédac pour faire des blagues salaces. Je n'utiliserai pl… Faites pas gaffe, c'est Jika qui m'oblige à faire des lignes.

JEU DU MOMENT : Crusader Kings II
JEU ATTENDU : Civilization V : Gods & Kings



OSEF

En hommage à *The Artist*, j'aurais souhaité faire quelques lignes de silence. Mais c'était avant que Mister Tick ne menace de se tirer une balle s'il ne recevait pas nos papiers. Bravo pour le chantage affectif.

JEU DU MOMENT : Batman Arkham Asylum
JEU ATTENDU : Monaco

Genre FPS / **Éditeur** Square Enix / **Développeur** City Interactive / **Site** city-interactive.com/ **Sortie** 3ème trimestre 2012

MEA CULPA DANS LA LUNETTE

SNIPER : GHOST WARRIOR 2

Oui, je sais, le premier *Sniper : Ghost Warrior* se traîne une réputation plus sale qu'Eddie Walou après un chilien. Mais ne tournez pas ces pages trop vite, car la suite pourrait bien changer la donne.



Aussi étonnant que cela puisse paraître, cette image est assez proche du résultat final.

BÊTA



Si les développeurs parviennent à guérir *Sniper 2* de la gangrène qui pourrissait le premier épisode, on aura alors affaire à un FPS très honnête et rafraîchissant. Il ne reste plus qu'à y croire.

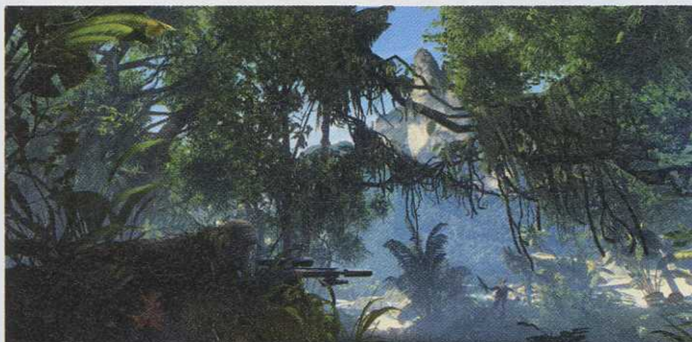
Jetons un œil au test de *Sniper : Ghost Warrior,* écrit par l'affable Kracoukas en septembre 2010 : « IA calamiteuse, bugs en pagaille : des boulets qui le relègueront au statut de FPS très moyen ». Quelle puissance ce Kracou : en une seule phrase lapidaire, il a parfaitement résumé tout le mal que l'on a, à l'époque, pensé du FPS de City Interactive. Mais le développeur polonais n'est pas du genre à se laisser abattre par la critique : il préfère se retrousser les manches et reconnaître ses torts. Lors de cette première découverte de *Sniper 2,* les deux membres du studio présents ont en effet largement admis les deux grosses plaies purulentes qui avaient pourri leur jeu : une IA à la rue et des phases d'action scriptées totalement à côté de la plaque. Du coup, exit les moments de bravoure « callofdutyesques » : les missions de cette suite se concentrent exclusivement sur la discrétion pure et les tirs à 600 mètres de distance. On ne leur en voudra pas. Concernant l'IA, on nous a promis une totale remise à plat pour un résultat enfin acceptable. Mais nous y reviendrons. Pour l'heure, intéressons-nous au contexte géopolitique de ce deuxième épisode. Ah ah, je déconne, on s'en fout du scénario, ce qu'on veut, c'est headshoter du terro' en retenant son souffle comme une grosse campouze.

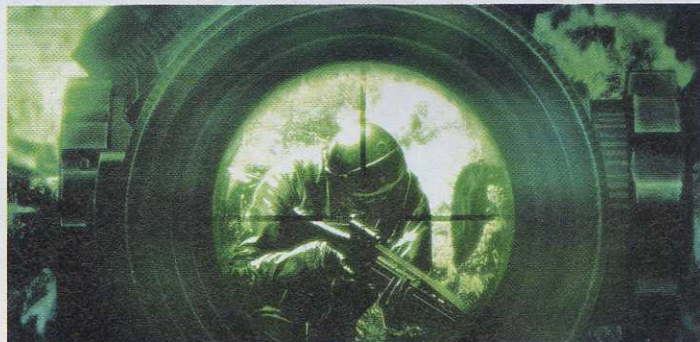
Cry(engine) me a river

Bon, sachez tout de même, amis littéraires, que la campagne de douze missions vous emmènera un peu partout : de Sarajevo aux Philippines en passant par ce qui ressemble fortement à la Thaïlande ou au Tibet. Il sera encore question de dictature, de répression, ou de tarte au maroilles, je ne sais plus. Peut-être que je confonds avec *Top*


Étudiants en chirurgie, *Ghost Warrior 2* vous fera réviser vos cours d'anatomie.


Ça rappelle la scène de la ceinture et du cerveau ouvert de *Bad Taste*, non ?


Sachez que le prologue du jeu se déroulera dans un Sarajevo en ruine.


Les missions de nuit seront l'occasion d'allumer votre vision nocturne.

« LES MISSIONS DE CETTE SUITE SE CONCENTRENT EXCLUSIVEMENT SUR LA DISCRÉTION PURE ET LES TIRS À 600 MÈTRES DE DISTANCE…

Chef. Enfin bref, les deux séquences découvertes lors de cette preview se sont attachées à nous prouver que *Ghost Warrior 2* en a désormais dans le slip, via plusieurs situations typiques de la vie de tireur d'élite. À première vue, le titre devrait alterner les moments relativement linéaires, où il faudra suivre à la lettre les instructions de son supérieur, et d'autres beaucoup plus libres, où l'on aura le choix de l'approche. Pour schématiser, certains niveaux prennent comme modèle l'excellent passage à Pripiat du premier *Modern Warfare,* alors que d'autres essaient davantage d'émuler *Crysis.* J'ai dit *Crysis* ? Ça tombe bien, car City Interactive a pété son PEL pour s'offrir le CryEngine 3. En résulte une plastique fortement sexy qui oublie les insupportables scintillements de son aîné (élevé, lui, au ChromeEngine capable du pire – *Call of Juarez: The Cartel* – comme du meilleur – *Dead Island* –). L'autre bonne nouvelle, c'est de constater à nouveau la supériorité de nos machines. Alors que le premier niveau faisait presque grise mine sur Xbox 360, le suivant, dans les montagnes d'Asie du Sud-Est, affichait un chatoiement de tous les instants et tournait bien entendu sur PC.

Du plomb dans la tête

C'est à ce moment précis que l'équipe de City Interactive m'a proposé de prendre les commandes d'une petite session d'une vingtaine de minutes. L'occasion d'apprécier les progrès de l'IA, qui paraît enfin dotée d'un comportement logique. Sans être aussi malin qu'un Marine d'*Half Life,* le guérillero de *Ghost Warrior 2* a au moins le mérite de faire ce qu'on attend de lui : il ne vous repère plus alors que vous êtes planqué dans des fougères à 300 mètres et, a contrario, videra consciencieusement son chargeur si vous débarquez devant lui avec une cible collée sur le torse. Du coup, les sensations de jeu sont bonnes et l'on ne ressent plus la progression ultra-frustrante du premier épisode. Les développeurs ont également eu l'excellente idée d'implanter une difficulté customisable : niveau de réactivité de l'adversaire, prise en compte du vent, de la balistique, etc. Bien que court, ce premier contact a donc été l'occasion de mettre les choses au point concernant les ambitions de *Sniper : Ghost Warrior 2* : virer ce qui ne marche pas et améliorer tout le reste. Un adage classique, mais qui semble parti pour être respecté. Le vilain petit canard a toutes les cartes en main pour devenir un joli cygne.

JIKA

À RETENIR

Si City Interactive n'a encore rien montré sur le multijoueur, il nous a tout de même donné quelques infos. En gros, tout se jouera autour de la discrétion et, plus vous ferez de bruit, plus vous aurez de chances d'être visible sur le radar. Mais, de son propre aveu, le jeu à plusieurs n'est pas une priorité pour le studio.

Le contre avis de Deez. Et oui.

Un jeu où se faire traiter de « sale campouze » est un compliment a tout pour me plaire. Surtout quand ce même jeu propose des environnements originaux pour un FPS militaire (fichtre, des couleurs !) et un moteur graphique qui poutre. Mais, contrairement à Jika, cette bêta n'a pas ôté mes doutes concernant cette IA aux fraises, entre scripts moisis et réactions débiles. Désolé Jika !



Classiquement, c'est dans la ville que vous allez récupérer les quêtes à accomplir. Notez l'audace du « ! » au-dessus des PNJ.

Genre Hack'n slash (Free to Play) / **Éditeur** Grinding Gear Games / **Développeur** Grinding Gear Games / **Site** www.pathofexile.com / **Sortie** 2012

UN DÉLICIEUX EXIL

PATH OF EXILE

À bien y regarder, le hack'n slash, c'est quand même un genre à la con : cliquer frénétiquement sur des mobs, gratter des objets magiques et des vêtements… Tout ça pour quoi ? Pour faire le kéké sur un forum à deux balles ? Sérieusement ?

BÊTA

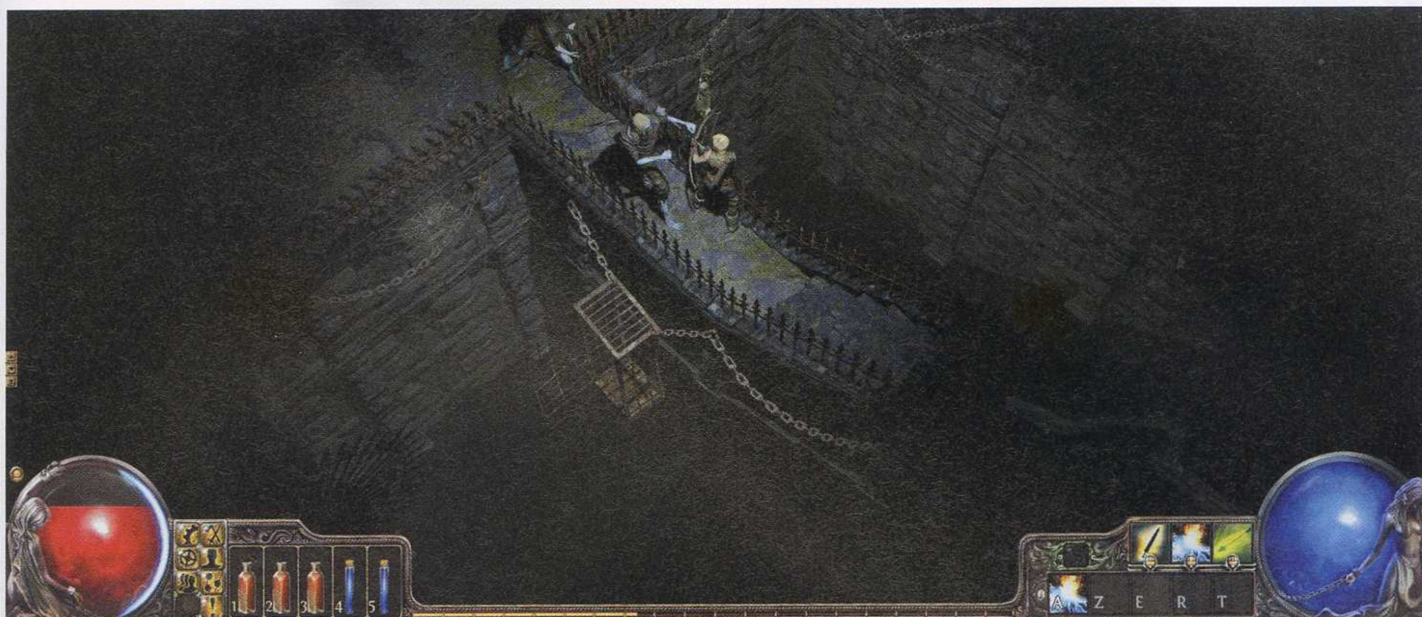


Path of Exile **n'a certes pas le sex-appeal d'un** ***Diablo III*** **ou d'un** ***Torchlight II*****, mais il pourrait venir jouer les trublions sur le marché des hack'n slash Free to Play. C'est tout ce qu'on lui souhaite.**

Oui, bon, mon introduction est légèrement brute de décoffrage. Mais comprenez-moi : *Diablo III* ne sortira que dans un mois seulement et *Torchlight II* se fait trop discret à mon goût. Pour couronner le tout, Mister Tick est parti plusieurs jours chez Blizzard alors que je suis coincé à Levallois, entre les goûts vestimentaires de Savon (qui, nous fait remarquer notre maquettiste, est le sosie du chanteur des Red Hot Chili Peppers), les *LoL* interminables de Kracou et les blagues vaseuses d'Eddie Walou. Donc, oui, je suis aigri. Mais heureusement, un petit éclair de plaisir répondant au doux nom de *Path of Exile* est venu égayer mes journées depuis quelques semaines. Gratuit, beau, complet, mais en bêta fermée, le jeu de Grinding Gear Games m'a joliment surpris.

Gratos… mais pas craignos

Ne vous attendez pas à une révolution, puisque *Path of Exile* est plutôt du genre à pomper sans vergogne ses modèles, du moins en apparence. Lors du lancement d'une première partie, vous risquez bien de vous prendre un paradoxe temporel dans la face : interface à la *Diablo II*, vue isométrique, inventaire à l'ancienne… Mais moteur 3D au taquet. Et ça, c'est la première bonne nouvelle : oui, *Path of Exile* est beau. Si beau que beaucoup de mes collègues ont cru, en passant derrière mon écran, que je jouais à la bêta de *Diablo III*. Bon, c'étaient surtout de vilains consoleux de *Consoles+* ou *JVM*, mais quand même. Le fait est que le bougre affiche une plastique d'enfer, bien loin des action RPG gratuits sortis auparavant. La bêta fermée propose le premier acte, qui fait la part belle aux extérieurs et aux grottes. Peu de donjons ou de vieilles pierres, mais davantage de marécages et plaines désolées. Du coup, ce level design très ouvert encourage à la vigilance, car la menace peut vraiment venir



Les donjons du premier acte respirent la noirceur abyssale…

« RÉALISATION SOLIDE, GRATUITÉ… PATH OF EXILE SENT LA RÉUSSITE À PLEIN NEZ »

de partout. En passant, vous serez ravis d'apprendre que le monde dans lequel se déroule *Path of Exile* se nomme Wraelclast, sans doute le meilleur mot compte triple au Scrabble que les développeurs aient pu dénicher. Côté background, j'aimerais vous en dire plus, mais le tout s'avère tellement mince et sans intérêt que je trouverai plus de raisons de vous parler de mes dernières vacances à Gisors. Et puis bon, nous sommes dans un hack'n slash, genre qui n'est pas vraiment réputé pour mettre en avant sa trame narrative. Le plus important restant de pouvoir basher de la goule jusqu'à plus soif. Et, sur ce point, *Path of Exile* se débrouille très bien.

Diamonds are a nerd best friend

On commence en douceur, à savoir les classes. Cinq sont proposées : le duelliste (excellant dans l'art de l'escrime), le maraudeur (aka « la grosse brute qui tape fort »), le ranger (une fiotte d'Elfe spécialisée dans les arcs), la sorcière (maîtresse des éléments et de la magie noire) et enfin le templier (équivalent du paladin de *Diablo II*). Que du déjà-vu, à première… vue, mais tout ce petit monde a le mérite de se prendre en main immédiatement ou presque. *Path of Exile* affiche en effet quelques concepts très culottés – voire couillus – qui chamboulent nos habitudes. Toutes les capacités actives (sorts, aptitudes, etc.) s'acquièrent uniquement en insérant des gemmes dans l'équipement approprié. Chaque pièce d'arme ou d'armure dispose de slots de différentes couleurs, qui auront divers effets sur votre avatar. Ajoutez une pierre rouge dans votre épée, et vous voilà avec la possibilité de lancer une boule de feu. Placez une émeraude, et c'est un sort de soin qui apparaît. Ce système, très déroutant au début, permet à terme de se créer un perso aux petits oignons, puisqu'il nous encourage à garder plusieurs gemmes en stock pour pouvoir changer de profil à la volée… Enfin, si votre inventaire vous l'autorise, tant celui-ci s'avère serré et s'attache au bon vieux concept des cases qui a rendu fou plus d'un joueur de *Diablo*. Fou de bonheur, pour ma part. Bref, on y reviendra certainement dans les mois à venir, mais *Path of Exile* sent la réussite à plein nez : sa réalisation solide, son équilibre entre classicisme et innovation, sa gratuité… Largement de quoi nourrir un Kracoukas pendant une année entière.

JIKA



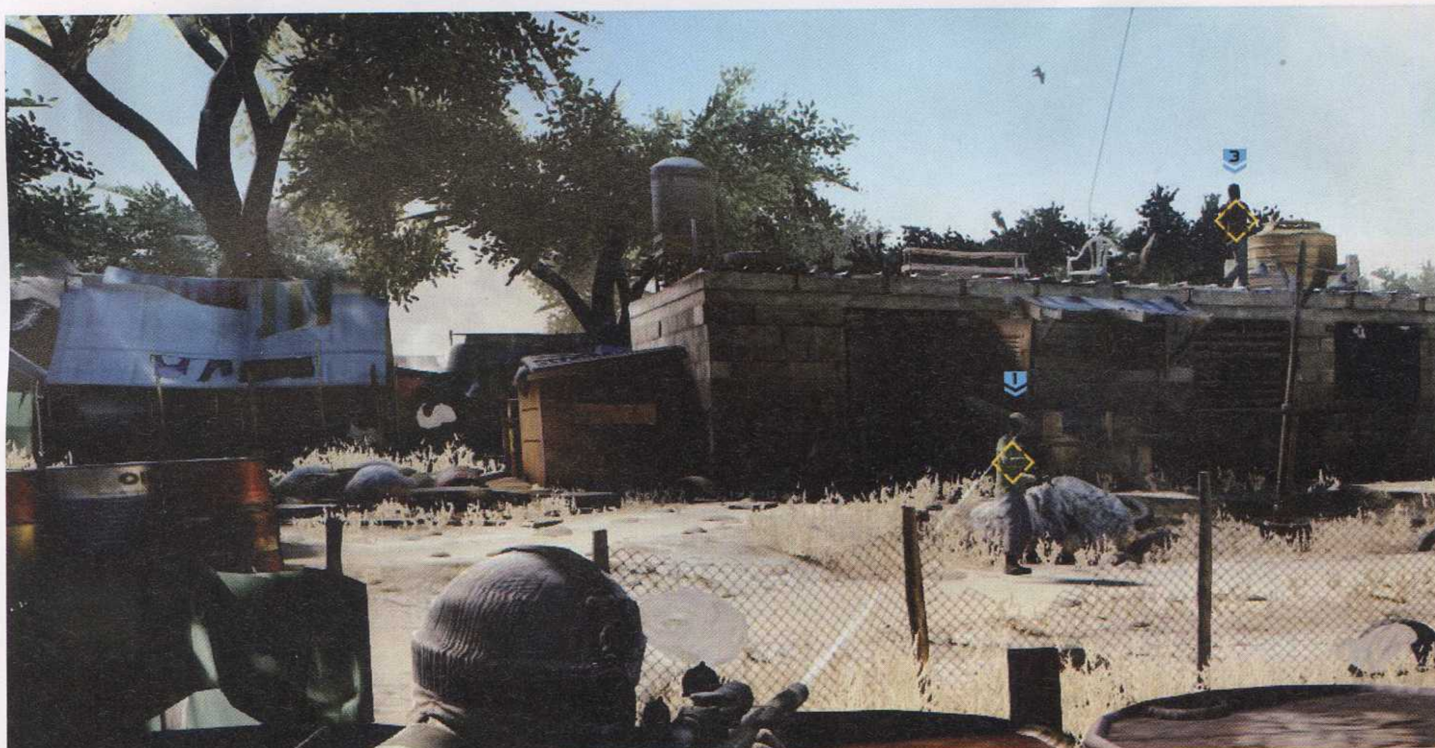
Cette toile ne représente qu'une portion de l'arbe de compétences !



Le ranger a tout intérêt à maintenir les nombreux ennemis à distance.

À RETENIR

Sans être véritablement homologué MMO, *Path of Exile* propose à tous les joueurs du serveur de se retrouver dans une ville pour créer un groupe et partir à l'aventure de manière instanciée. Un peu à l'image du premier *Guild Wars*. Pour le moment peu développé, cet aspect du titre devrait largement évoluer d'ici la sortie.



Chaque mission en coopération devrait proposer entre une et deux heures de jeu.

Genre TPS tactique / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft / **Site** http://ghost-recon.ubi.com / **Sortie** 24 mai 2012

LA PADOPHILIE, C'EST MAL

GHOST RECON FUTURE SOLDIER

Je lance un appel solennel à tous les attachés de presse du monde : s'il vous plaît, arrêtez de nous faire tester vos shoots militaires avec des pads. On en a marre de passer pour des manchots parce que vous n'êtes pas foutus de connecter correctement un clavier et une souris. Bisous !

BÊTA



Centrée exclusivement sur la partie multijoueur, cette session de jeu nous aura largement rassurés : les modes proposés sont variés, équilibrés, et devraient offrir un challenge à tous les Ghosts en puissance.

La journée avait si bien commencé : arrivée dans les studios d'Ubisoft à Montreuil vers 10 h 30, petit café, tentative de récupération de goodies couronnée de succès. Il ne me restait plus qu'à enfiler mon costume de membre d'une célèbre unité d'intervention pour aller dérouiller des brouettes de terroristes. En n'oubliant pas de faire savoir aux autres participants de cette session dédiée au multi de *Ghost Recon Future Soldier* qu'ils n'avaient pas le quart de la moitié de mon skill. Oui, la journée avait bien commencé, tout du moins jusqu'à ce que notre hôte lance cette phrase annonciatrice de galères : « Ah oui, au fait, les gars… désolé, mais les commandes clavier souris ont été désactivées pour cette session, vous jouerez avec un pad. » Et figurez-vous que c'est assez amusant de voir comme certains stimulis peuvent trahir la présence d'un pur pécéiste dans une assemblée. En l'occurrence, on était deux, et étrangement, on a tous les deux entendu en lieu et place de l'annonce : « Ah oui, au fait, Kracou et Guy, vous jouerez avec une main dans le dos et on va vous mettre une pomme dans la bouche pour pas vous entendre hurler quand on va vous éparpiller en mille morceaux sur la map. »

Histoire de fantômes

Première épreuve : un petit galop d'essai sur le mode de jeu intitulé Guérilla. Le principe est assez


En mode Guérilla, chaque équipier disposera de 5 slots d'armes, et pourra embarquer un type d'accessoire, Claymore, fumigène, etc.


La campagne devrait alterner les missions purement action et celles qui nécessiteront une touche de subtilité.


Entre chaque vague d'ennemis, vous aurez quelques dizaines de secondes pour vous préparer à l'assaut suivant.



Les systèmes de visée infrarouge et autres gadgets de tueurs seront, bien entendu, de la partie.

« PLUS RYTHMÉ, LE MODE GUÉRILLA N'EN DEMEURAIT PAS MOINS TRÈS TACTIQUE. »

simple : une équipe de 1 à 4 joueurs commence par investir une position annexée par des terroristes, puis doit la tenir durant dix assauts successifs. Ensuite, le commando s'en va conquérir un autre secteur, et ainsi de suite, jusqu'à ce que 50 vagues d'adversaires aient été vaincues. On ne va pas vous le cacher, Guy et moi-même ne sommes pas arrivés jusque-là… Et pourtant, nous n'avons pas démérité. Car ce mode a beau être le plus rythmé de ceux qui nous ont été présentés, il n'en demeurait pas moins très tactique, et nous avons pu constater qu'il était facile de compenser son manque de précision par une bonne coordination et une utilisation judicieuse des phases de préparation octroyées entre chaque affrontement : on a par exemple vite compris l'intérêt de truffer l'endroit de Claymore ou de prendre des positions surélevées pour pouvoir couvrir plusieurs points d'entrée. Dans le feu de l'action, le marquage des cibles est également primordial pour que chacun sache où est qui, tout comme l'utilisation du soutien logistique, du système de camouflage ou du drone lanceur de missile. Évidemment, avec une telle débauche de moyens, on pourrait se dire que l'affaire sera vite pliée avec une équipe de quatre joueurs expérimentés. Détrompez-vous ! Le soldat de base sera vite remplacé par des snipers, puis des commandos parfois protégés de boucliers ou accompagnés de méchants tanks. Par ailleurs, si les armes disponibles progressent avec les vagues successives, les compétences, elles, sont liées à votre capacité de survie. Plus vous mourrez, plus vous prendrez du retard sur votre développement et plomberez les chances de terminer le challenge.

« Chef de compagnie à Corbeau… »

Plus classique et beaucoup plus calme en termes de rythme, le mode Campagne en coopération représentait notre seconde épreuve. Ici, les choses sont plus cérébrales : on étudie la map, on repère les cibles et on use et abuse de la fonction camouflage ou du tir synchronisé. Pour mémoire, ce dernier consiste à marquer plusieurs adversaires dans une même zone, de sorte que chaque membre de l'équipe en prenne un dans son viseur et à opérer une élimination groupée. Le procédé est très efficace. Pour autant, la partie n'est pas gagnée d'avance. Le nombre de cibles potentielles sera souvent plus important que votre groupe et le contexte imposera régulièrement des contraintes, parfois éliminatoires, comme avec cet aéroport qu'il vous faudra infiltrer sans avoir été repéré une seule fois, ou optionnelles, comme tuer tel type d'ennemi avec tel type d'arme. Si l'on fait abstraction du mode Compétitif, auquel nous n'avons pas pu toucher, tout cela m'est apparu comme solide et plutôt addictif. Il n'y a plus qu'à ajouter un clavier et une souris au bidule, et ce sera parfait.

KRACOUKAS

À RETENIR

L'exigence de détails relative à l'arsenal militaire est des plus impressionnantes. Chaque pièce d'un fusil pourra ainsi être modifiée ou remplacée pour renforcer la puissance de tir, le contrôle, etc. De quoi écrire une véritable encyclopédie.

Genre MMORPG (Free to Play) / **Éditeur** Gamigo / **Développeur** Real U / **Site** http://otherland.gamigo.com/ / **Sortie** Eté 2012

LA BELLE OU LE CLOCHARD

OTHERLAND

« Bon, Jika, Tu me mets au parfum de ton *Otherland*? » « Alors Tick, c'est très simple. C'est un MMO Free to Play où l'on vit dans des plans virtuels : une ville futuriste, des châteaux moyenâgeux… dans un monde généré par les joueurs. Bref, un beau foutoir. »



Il faut bien avouer que l'Unreal Engine 3 fait des merveilles quand il s'agit de MMO Free to Play.

BÊTA



***Otherland* dispose d'une vraie gueule et propose un peu de neuf dans le monde limite sclérosé du Free to Play. Mais il lui manque encore un gros degré de finition pour être présentable.**

« Non, mais tu te moques de moi ? Je t'ai pas envoyé deux jours à Hambourg pour que tu m'inventes un concept foireux ! Maintenant, tu m'expliques clairement en quoi ça consiste, sinon… tu vas bouffer de mon intégrale Goldman pendant une semaine. » « Hum, devant tant de pression… *Otherland,* c'est d'abord le plus gros projet de Gamigo, spécialiste teuton du MMORPG à la sauce gratos. Le machin a coûté la bagatelle de 30 millions d'euros, réquisitionne 75 personnes et utilise l'Unreal Engine 3. » « Ok, mais tes chiffres, je m'en cogne. Ce qui m'intéresse c'est de savoir ce que c'est que ce mélange de science-fiction et de fantasy. » « Déjà, tu seras ravi d'apprendre que le titre est basé sur une série de bouquins éponymes (*Autremonde*, en français) de Tad Williams. Dans l'univers d'*Otherland,* le peuple vit à travers plusieurs réalités virtuelles – les Multivers – et c'est pour cela que l'on retrouve, entre autres, un univers cyberpunk qui rappelle un peu *Blade Runner* et *Deus Ex* en plus psychédélique, mais également des paysages colorés tendance *WoW*, histoire d'atteindre le quota d'heroic fantasy sirupeuse. À terme, d'autres types de mondes seront proposés, mais on n'a vu que ces deux-là. »

Plus belle la seconde vie

« Et cette histoire de monde généré par les joueurs ? » « J'avais peur que tu me poses cette question. En fait, cette partie reste ultra-nébuleuse, et ce que j'ai pu essayer était tellement bugué que je ne me suis pas attardé davantage. Mais sache, rédac chef vénéré, qu'on devrait pouvoir construire son propre terrain de jeu (avec terraforming à la clé) et ses propres habitations. De même, l'aspect social de la chose semble très développé, puisque des dizaines de lieux festifs (bars, boîtes et autres lupanars) sont proposés, histoire de traîner virtuellement avec son crew.



Le monde médiéval garde tout de même quelques touches futuristes.



La grande place du Lambda Mall est le lieu de toutes les débauches.



Et un PNJ émo-goth de plus, un !

« LA VERSION TESTÉE ÉTAIT À PEINE DIGNE D'UNE ALPHA, ALORS QUE GAMIGO LANCERAIT LA BÊTA AU SECOND TRIMESTRE 2012. »

Du coup, ça rajoute un petit côté *Second Life* à un truc déjà un peu bordélique. Tout ça se contrôlera à partir du Lambda Mall, qui est en fait le hub géant qui va servir de portail entre les mondes. Ah, et pour compliquer un peu plus la tâche des marketeux qui vont devoir vendre le jeu, les développeurs proposent également un système baptisé « eDNA », qui permet à n'importe qui de copier l'équipement d'un joueur. Bon, là je me fie au communiqué de presse, car cette feature n'était pas disponible lors de la prise en main. »

En chantier de vous rencontrer

« Je commence un peu à comprendre. Mais t'en as pensé quoi au final ? Tu m'as pas l'air hyper emballé. » « Alors… Comment te dire ? *Otherland* a clairement du potentiel, notamment grâce à ses univers multiples et sa réalisation qui semble tout à fait respectable (mis à part les animations des avatars, à mi-chemin entre le bonhomme O-Cedar et le myopathe). Le Lambda Mall affiche les tours, néons et écrans géants dignes d'une bonne SF des familles, alors que la partie fantasy rappelle un peu *Fable*. Ensuite, les combats n'ont pas de visée automatique, ce qui offre un dynamisme rafraîchissant, que l'on opte pour des armes à distance ou du corps à corps. D'ailleurs, monde virtuel oblige, il devrait être possible de changer de classe à tout moment. Mais ne t'emporte pas trop vite : il reste énormément de zones d'ombres et de doutes. La version essayée était à peine digne d'une alpha, alors que Gamigo aimerait lancer la bêta fermée au second trimestre 2012. Vu la stabilité du truc, il serait limite suicidaire de s'y plonger maintenant… Il faut clairement que les développeurs optimisent tout ça pour que l'ensemble soit plus présentable. En l'état, *Otherland* est plein de belles promesses, mais on se demande bien comment elles vont être respectées. » « C'est beau ce que tu dis, on dirait presque du journalisme politique. » « Je sais, c'est pour ça que tu m'as embauché. »

JIKA

À RETENIR

Si vous êtes amateurs de romans dépaysants, Tad Williams vous est sûrement familier. En dehors des quatre tomes originaux d'*Autremonde* déjà publiés (huit dans la version française), ce sympathique chauve a également écrit *L'Arcane des épées* et travaille actuellement sur *Les Royaumes des marches*.



Les drôles de dames de Shepard, une garde rapprochée de choc et de charme. Quel veinard ce commandant.

DERNIER TOUR DE PISTE AUX ÉTOILES

MASS EFFECT 3

Je n'aurais pas dû me lancer dans le test de *Mass Effect 3.* Ce papier aurait dû échouer à quelqu'un de plus pragmatique et détaché… Car, croyez-moi, analyser le dernier BioWare est un défi coriace, que je ne me sens pas prêt à relever.

Genre Action / RPG
Éditeur Electronic Arts
Développeur BioWare
Âge conseillé 18+
Site www.masseffect.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Dual Core à 2,4 GHz, 4 Go de RAM, carte graphique 512 Mo
Texte & voix français

EN RÉSUMÉ

Pour apprécier *Mass Effect 3,* plongez-y corps et âme et prenez-le comme il est, avec ses défauts. Ces conditions acceptées, le voyage est d'une telle force qu'on le voudrait sans retour.

+
- L'ampleur des enjeux
- L'intensité des combats
- La vie à bord du Normandy

−
- La barre d'espace à tout (mal) faire
- Moins de choix dans les dialogues

VERDICT 18/20

Je vais commencer par vous faire un aveu : contrairement aux apparences, cette nouvelle formule de *Joystick* n'est pas vraiment un cadeau. 148 pages au contenu disparate et incohérent, qui mélangent news pas fraîches, jeux indé pour bobos, retrogaming ringard et calembours minables… Quelle déception. Pourtant, j'avais une bien meilleure idée de départ : la moitié du mag que vous tenez entre les mains devait être consacrée au test de *Mass Effect 3,* accompagné d'un supplément de quinze pages dédiées à la chute de reins affolante de Miranda, Liara, Tali, Traynor et toutes leurs copines. Malheureusement, je suis encore en période d'essai et Mister Tick tient toujours mon contrat en otage… Il faut donc s'y résoudre : cette critique du nouveau jeu de BioWare va être scandaleusement courte. Mais il y a tant à dire… Ranger au placard mon côté fanboy, voilà la première chose à faire. Car, si j'étais un peu foufou, j'affirmerais sans détour que *Mass Effect 3* est absolument extraordinaire et que mes 40 heures passées en sa compagnie ont été un délice de tous les instants. Je vous dirais aussi que BioWare a réussi l'exploit de trouver le bon équilibre entre déluge d'adrénaline et moments de calme contemplatif. Que l'accord entre RPG et combats est bien meilleur qu'auparavant et que, oui, la fin est loin d'être le scandale évoqué par des crétins à œillères. Je vous dirais tout ça, et plus encore, non sans avoir à sortir mon dictionnaire de superlatifs toutes les deux minutes. Oui, mais voilà, il faut parfois apprendre à calmer ses ardeurs et se montrer raisonnable : 21/20, c'est mal et ça ne fait pas avancer le schmilblick. *Mass Effect 3* a su m'envoûter comme rarement, certes, mais il a suffisamment de défauts pour en laisser quelques-uns sur le carreau. Du coup, je vais bâillonner la petite groupie qui hurle dans mon cerveau pour arriver à garder la tête froide. Franchement, ce n'est pas gagné.



Les armes sont désormais largement customisables. Oui, bonne nouvelle.

« BIOWARE A TOUJOURS EU LE DON DE MÊLER LA PETITE HISTOIRE À LA GRANDE. »

DiploMassie

Commençons par, une fois n'est pas coutume, une des qualités historiques de la série : le scénario. L'un des reproches que l'on avait faits à *Mass Effect 2* était le côté très linaire – limite plan-plan – de la quête principale : parcourir une grosse poignée de planètes pour se constituer une équipe de choc apte à combattre les Moissonneurs, puis traverser un portail pour affronter le boss de fin ; un schéma un peu facile et réducteur que de nombreux joueurs n'ont pas hésité à basher rageusement.Mais il faut avouer qu'ils avaient un peu raison. Dans *Mass Effect 3,* le PNJ à recruter devient ici un peuple à rallier (coucou, *Dragon Age II*), et l'on pourrait croire que le rythme reste du coup le même, mais à une échelle supérieure. C'est en partie le cas : le gros de la mission de Shepard consiste à convaincre les civilisations aliens (Krogans, Asari, Quariens, etc.) de s'allier pour faire front face à la menace des Moissonneurs. Bien entendu, chacune d'entre elles n'acceptera de vous aider que moyennant une contrepartie, qui revient la plupart du temps à sortir les flingues et enchaîner les headshots. Mais, et c'est la grande spécialité du studio, cet excès de testostérone jouit toujours d'un enrobage impeccable, qui permet de justifier le moindre combat. Soyez-en sûr : aucune action effectuée n'est gratuite

MULTI PASSE



Ok, si vous insistez, on va quand même parler rapidement du multijoueur. Mais alors vraiment vite fait hein, j'ai une pizza quatre fromages qui m'attend.

Prenant comme exemple le désormais archi connu mode Horde de *Gears of War*, le multi de *ME3* vous force à affronter des vagues d'ennemis, aux côtés de trois autres soldats. De temps en temps, on vous demande d'aller activer des bornes disséminées sur la carte, les ennemis (Geth, Moissonneurs ou troupes de Cerberus) devenant de plus en plus coriaces. Le seul intérêt de tout ça est de nous faire gagner des ressources de guerre pour la bataille finale dans le mode Solo. C'est bon, je peux y aller?



OK, j'avoue: cette image n'a d'autre but que vous faire admirer les superbes lignes de dialogues du jeu.

et presque tous vos choix ont des conséquences. Sauf que – et c'est là que le bât blesse – des choix, il y en a moins. Paradoxalement, *Mass Effect 3* est très, très bavard, mais laisse moins la parole au joueur, qui se retrouve davantage spectateur d'un excellent space opera. Je fais d'ailleurs une petite parenthèse pour vous raconter ma vie, mais, vous allez voir, tout ça est très justifié: la plupart du temps, j'ai une sainte horreur des cinématiques, préférant largement vivre les événements à travers les yeux du héros (comme dans *BioS-hock* ou *Half-Life* par exemple). Dans *ME3,* malgré la très haute dose de cut-scènes, jamais je n'ai eu envie de zapper un dialogue, tant l'écriture fait preuve d'un exquis bon goût et d'une justesse quasi perpétuelle. Je referme maintenant cette parenthèse, non sans me rendre compte que la groupie nichée dans mon crâne s'est un peu trop réveillée. Allez ma petite, on se calme. Voilààà, c'est bien...

« LES FANS DE SHOOT SERONT RAVIS DU RYTHME ÉPUISANT DES COMBATS ET D'UNE DIFFICULTÉ BIEN RELEVÉE. »

La guerre des moutons

J'en étais où ? Ah oui, moins de choix donc... C'est certes dommage, mais cette réduction est compensée par le fait que ces derniers ont des répercussions bien plus grandes sur la suite. Certains climax scénaristiques sont ainsi particulièrement marquants et vous aurez, littéralement, plusieurs fois la destinée de toute une race



Dans le futur, tout le monde aura un corps parfait. C'est certain. Par contre, le visage...

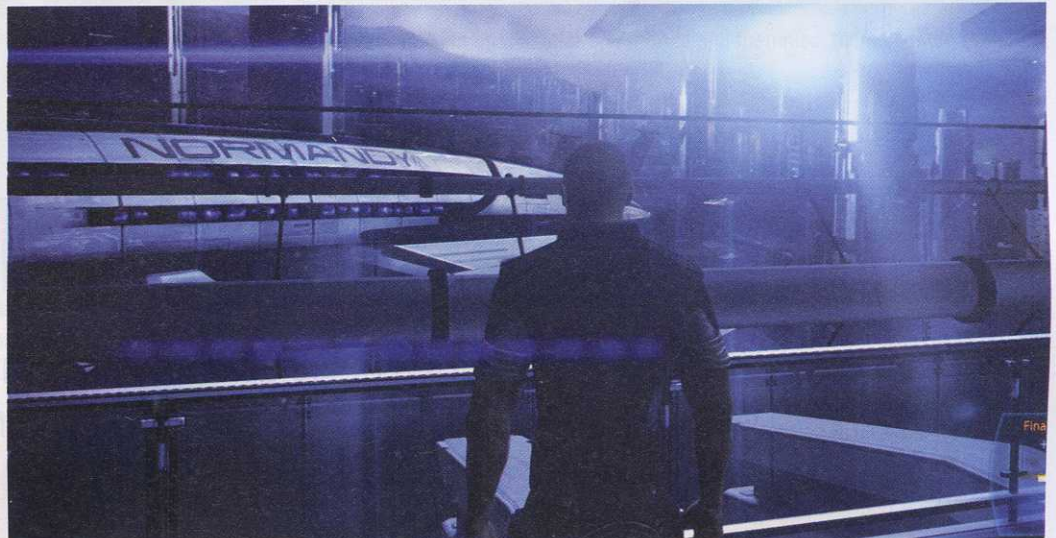




Une variété qui fait plaisir à voir : Cerberus, Moisonneurs, Geth… Tout le monde en veut aux humains.



Cet arrière-plan me file toujours des frissons.



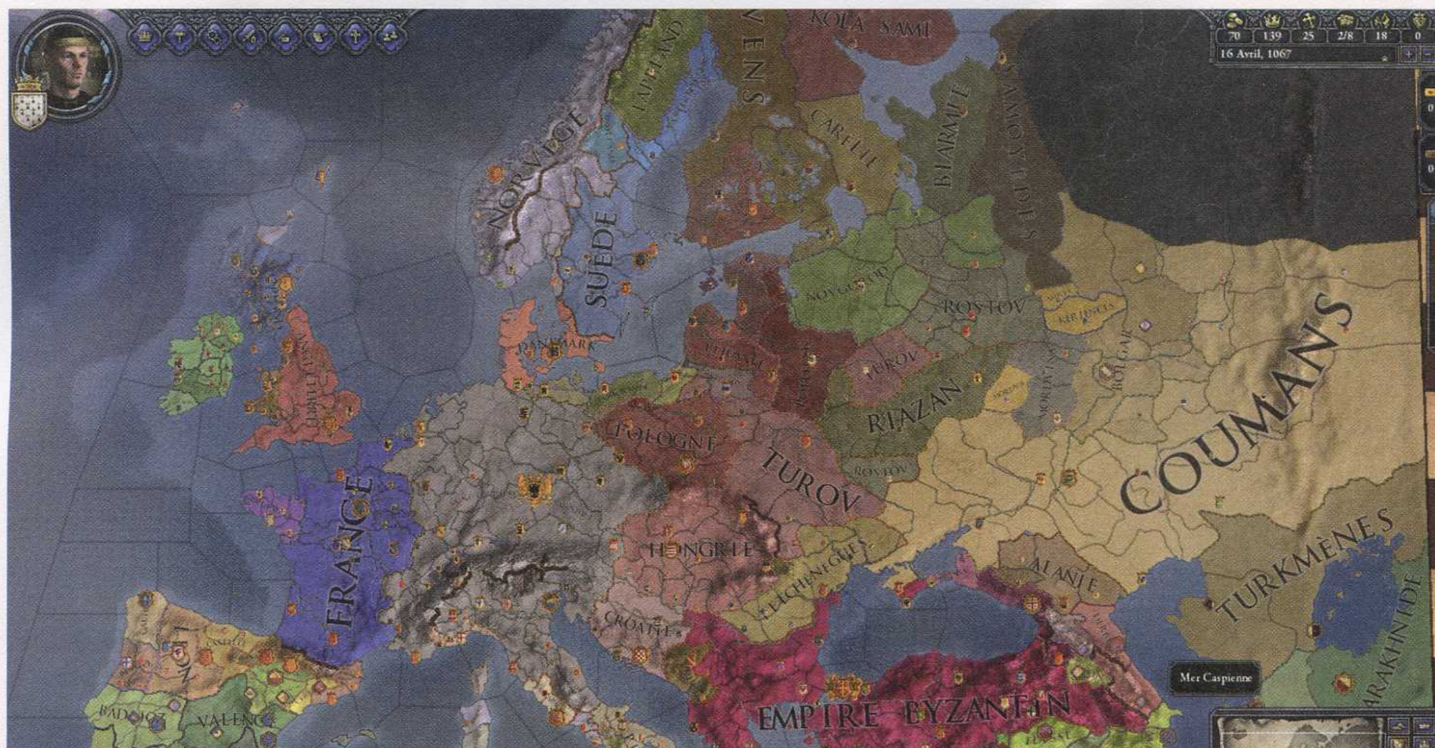
Je pourrais rester là des heures, à contempler mon Normandy à moi, le mien rien qu'à moi…

entre vos mains. Ce qui a également d'énormes conséquences sur la fin du jeu, grâce au fameux système des ressources de guerre : plus vous ralliez de peuples, d'armées et des factions à votre cause, plus votre force de frappe dans la bataille finale contre les Moissonneurs sera puissante. Cette ingénieuse idée permet donc de s'investir d'autant plus dans les quêtes secondaires, puisqu'elles rapportent désormais davantage que le classique duo « argent-expérience ». Et de toute façon, elles sont la plupart du temps excellemment écrites. BioWare a toujours eu le don de mêler la petite histoire à la grande, et c'est encore plus flagrant avec ce troisième épisode.

Coups de massue

Reste maintenant la grande question : *Mass Effect 3* est-il toujours un RPG ou définitivement un jeu d'action ? La réponse ne pourra être que subjective et j'ai envie de vous dire : ce n'est ni l'un ni l'autre, c'est un *Mass Effect*. Après 40 heures de jeu, j'ai vraiment l'impression que BioWare est parvenu à créer un genre hybride, à mi-chemin entre le roman interactif, le TPS et JDR. Les vieux aigris du pen and paper gueuleront toujours autant devant la disparition de l'inventaire ou le côté très étriqué de la Citadelle (désormais unique ville du jeu). À l'inverse, les fans de shoot seront ravis du rythme jouissivement épuisant des combats et d'une difficulté bien relevée. À ceci près qu'ils pesteront régulièrement contre cette maudite barre d'espace, qui fait office de bouton à tout faire (mise à couvert, saut, action contextuelle) et qui entraîne souvent confusion et crises de nerfs. Mais, globalement, les gunfights de *Mass Effect 3* sont un bon cran supérieurs à ceux de *ME2*, grâce à une savante utilisation du script et de nombreux moments furieusement impressionnants. À travers ces affrontements, les développeurs sont parvenus à retranscrire le désespoir d'une civilisation menacée d'extinction avec un brio incontestable. La montée en puissance de cette lutte m'a pris aux tripes et au cœur, tant et si bien que j'ai vécu la séquence finale comme un condensé de tous les sentiments par lesquels je suis passé durant ma partie. Et, croyez-moi, ce genre de sensation est rare, surtout dans le jeu vidéo. Malgré ses défauts, ses partis pris discutables et ses quelques maladresses, *Mass Effect 3* est donc définitivement un grand titre et clôt magistralement la meilleure saga de SF que le média ait connue… J'en suis certain, désormais : la groupie a définitivement pris le dessus. Désolé. Vraiment. En même temps, Mister Tick pense pareil, je suis couvert.

JIKA



Non mais sérieusement, comment une carte d'une telle beauté peut-elle laisser de marbre ? Je suis sûr que Jean-Christophe Victor comprendrait, lui.

Genre Stratégie
Éditeur Paradox Interactive
Développeur Paradox Interactive
Âge conseillé 12+
Site http://www.paradoxplaza.com/games/crusader-kings-ii
Prix Environ 40 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2,4 GHz. 2 Go de RAM. CG nVidia GeForce 8800 ou ATI Radeon X1900
Texte & voix en français

UNE BIEN SALE HISTOIRE

CRUSADER KINGS II

Vous aussi, les cartes et les aplats de couleurs vous excitent ? Vous avez connu vos premiers émois en cours d'histoire-géo ? Parfait, je vois qu'on est entre vicieux…

EN RÉSUMÉ

Même si ce n'est pas le jeu le plus accessible de l'année, *Crusader Kings II* a quelque chose d'immersif et addictif. Comme une soirée entre amis au club généalogique de Roubaix.



- Une ambition démesurée
- L'érotisme de la map
- Zéro bug, un exploit chez Paradox



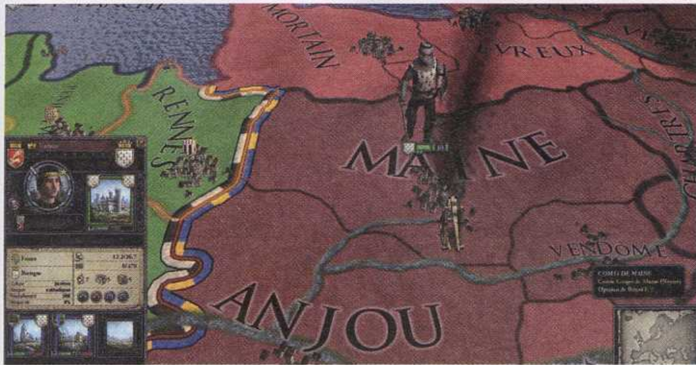
- Interface perfectible
- Assez abscons
- J.-C. Victor absent

VERDICT 17/20

Samedi soir. Vous êtes seul à la maison, les rideaux sont tirés. À portée de main, deux ou trois bières fraîches. Sur la table, un saladier rempli de chips au paprika, de votre marque préférée, celle avec les patates rigolotes sur le sachet. Le cuir du canapé crisse doucement tandis que vous vous y enfoncez comme dans un rêve. Une musique lounge vaguement sexy joue en fond sonore. Du bout des doigts, vous frôlez le bouton « Play » de la télécommande de votre magnétoscope, donnant ainsi le coup d'envoi de votre marathon du « *Dessous des cartes* », l'émission d'Arte avec Jean-Christophe Victor. Ou du moins, c'est ce à quoi vous vous attendiez. Car la VHS de la saison 1996-97 (la meilleure) a semble-t-il été effacée au profit de la retransmission d'une compétition de curling. L'abattement vous envahit, bientôt suivi par la colère, la haine, puis finalement, une furieuse envie de jouer à *Crusader Kings*. Ça tombe bien, le 2 vient de sortir.

Du porno pour historien

Crusader Kings II, c'est un jeu dans la grande tradition des productions Paradox, c'est-à-dire une sorte de wargame en temps réel et à grande échelle. L'interface, assez austère, est essentiellement constituée d'une gigantesque carte de l'Europe médiévale et d'innombrables menus bien touffus. L'idée de *CK2*, c'est de proposer de prendre en main une dynastie plutôt qu'une nation. Que vous optiez pour un obscur comté suédois ou l'Empire byzantin, votre but ultime sera de maintenir votre lignée sur le trône quatre siècles durant, quitte à marier votre aîné avec sa cousine ou à assassiner votre femme stérile. Cliquez sur un comté d'Europe, du Moyen-Orient, d'Afrique du Nord, n'importe lequel : chacun a son dirigeant propre, avec des caractéristiques façon jeu de rôle, des traits physiques, de caractère et même un arbre généalogique complet. Creusez un peu, et vous vous apercevrez qu'il en va de même pour chaque membre de sa famille. Chaque membre de sa cour, même. En fait, ce sont plusieurs dizaines de milliers de PNJ



Les sièges et les batailles sont réduits à leur plus simple expression.



Quelques chiffres n'ont jamais tué personne.



J'ai pris ce screenshot exprès pour vous montrer que, parfois, il y a des dessins.

« DES DIZAINES DE MILLIERS DE PNJ, SOIT AUTANT DE PIONS AU SERVICE DE VOS STRATÉGIES LES PLUS VICELARDES. »

qui sont ainsi modélisés, autant de pions au service de vos stratégies les plus vicelardes. Essayerez-vous de prendre la tête du Saint-Empire romain germanique, d'envahir l'Angleterre, de bouter les Mongols loin de l'Europe ? Ou tenterez-vous juste de produire une dynastie de bègues consanguins ? À vous de choisir : tant qu'un de vos héritiers reste sur le trône, ça vous laisse carte blanche. Un superbe bac à sable, même si, attention, en tant que tel, il dissimule des seringues usagées et quelques vieux étrons.

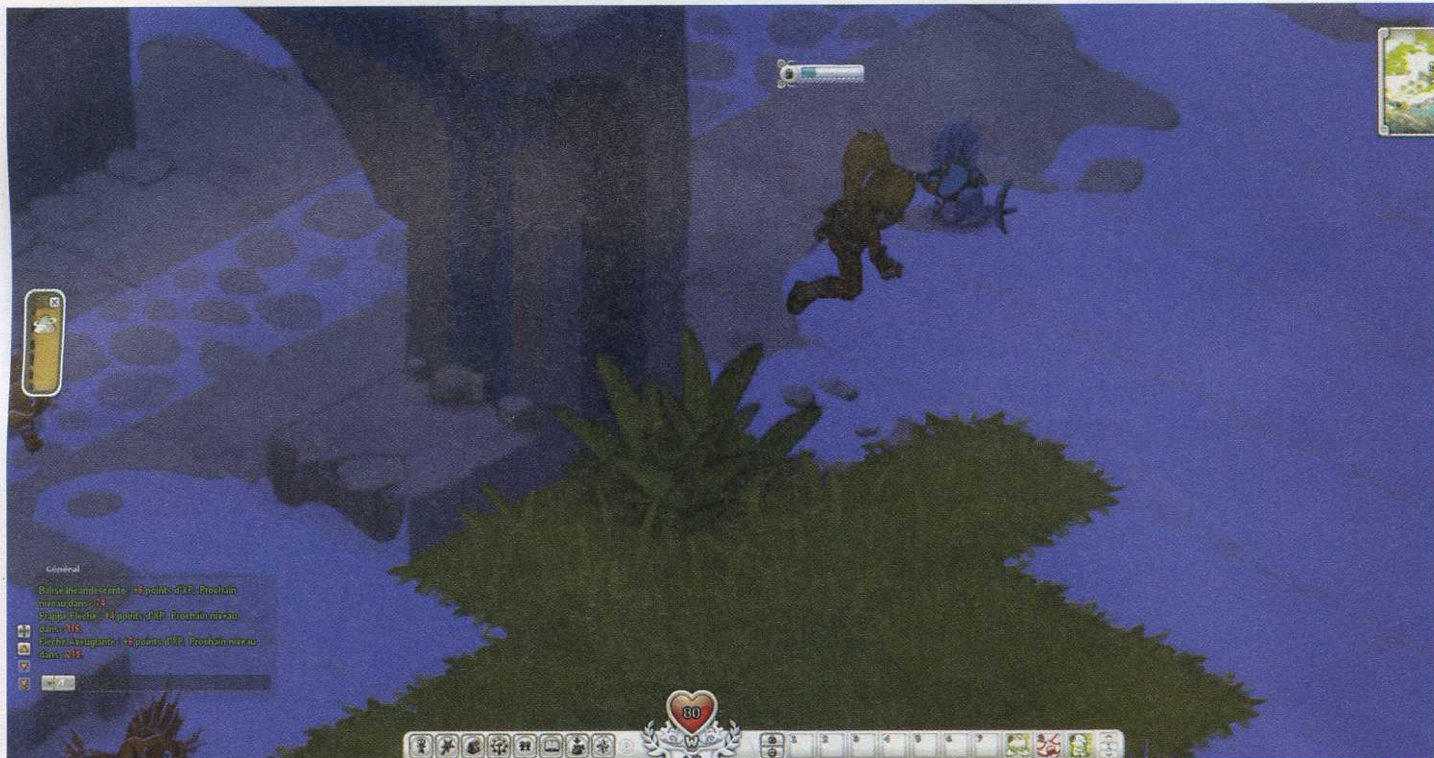
Eddie Walou 1er, dit « Le Sage »

Parce que même si par le passé, j'ai pu comparer *Crusader Kings II* aux *Sims* pour faire rigoler Jika, les premiers pas n'ont rien d'intuitif. Paradox n'est pas avare de conseils, mais malgré tout, le joueur débutant ne tardera pas à se faire ensevelir sous les tonnes de paramètres à gérer. Mais tiens bon, ami gros n00b : ce n'est pas le moment de flancher ! Il y a déjà moyen de s'amuser en se concentrant sur le cœur du jeu, à savoir la diplomatie et le conseil du royaume (qui consiste à nommer à des postes-clés des courtisans avec de meilleures caractéristiques que soi). Et tant pis si vous faites un temps l'impasse sur les lois, les guerres, la recherche scientifique, ou sur des nouveautés comme le système de baronnie et la nomination d'évêques. Tout cela viendra plus tard, vous permettant d'affuter progressivement votre style de jeu. Vos premières générations de souverains souffriront sans doute de cette gestion incomplète, mais on s'en fout : conclure un mariage avec une princesse chaste et homosexuelle, jeter un innocent dans un cachot ou signer une alliance boiteuse, tout ça fait partie du plaisir de *CK2*. Ici, il n'y a rien à gagner, nous sommes juste là pour revisiter le Moyen Âge et y laisser notre trace. Un plaisir déviant qui ne parlera sans doute qu'à tous les petits Jean-Christophe Victor en herbe qui lisent ce magazine. Mais ceux-là seront ravis qu'on pense enfin à leurs samedis soir de désœuvrement.

EDDIE WALOU

À RETENIR

Les nouveautés de *CK2* : les baronnies sont un nouveau découpage géographique, inférieur au comté, qui permet de nommer maires et évêques. Les complots constituent une alternative à l'assassinat et sont de bons prétextes pour jeter quelqu'un en prison. Les tuteurs éduquent vos enfants. Enfin, le pangolin est un animal diurne qui mesure 1,20 m au garrot.



Face à un animal ou un végétal, vous pouvez soit le tuer pour le dépecer, soit récolter sa semence (et puis après le tuer, parce que ça va bien 5 minutes).

Genre MMORPG
Éditeur Ankama
Développeur Ankama
Âge conseillé 12+
Site www.wakfu.com/fr/mmorpg
Prix 6 euros par mois
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU : 2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 256 Mo
Texte en français

ALLEZ, DÉMERDEZ-VOUS AVEC MON JEU !

WAKFU

Un MMO où les joueurs dictent leur loi ? Une terre virtuelle tout entière tournée vers la gestion d'un équilibre écologique ? Nom de Dieu *WAKFU*, vous êtes un communiste, ça crève les yeux !

EN RÉSUMÉ

Confier aux joueurs la destinée politique et écologique de leur jeu, c'est bien. Mais on a pourtant du mal à se sentir impliqué. Se trouvera-t-il un noyau dur de testeurs pour cette expérience ?

+
- L'écosystème à gérer
- La politique
- L'univers mignon

−
- Manque de motivation à court terme
- On est un peu paumé sur la carte
- Pas un poil de PvE

VERDICT 12/20

« Dans un monde en ruine, de nouveaux héros émergent pour apporter l'espoir. Tout est à reconstruire, et que vous soyez combattant ou politicien, commerçant ou artisan, dans *WAKFU*, tout dépend de vous ! » J'entends bien ce que vous dites, monsieur, mais qui êtes-vous ? Et surtout qu'avez-vous fait de *Dofus* ? Où sont ses quêtes, ses marchands, et ses NPC ? En bref, où est le PvE ? Viré avec le changement de nom ? Ah en fait, c'est vous *WAKFU*, le MMO que l'on attend depuis des années ? Et vous me dites que c'est désormais aux joueurs d'assurer l'intendance du jeu ? Que ce sont eux qui exploitent les ressources naturelles, les transforment, les vendent à leurs contemporains, et pour quoi faire ? Juste comme ça ? Ah bon. Et les posters que je vois là-bas, ce sont des petites annonces ? Des affiches électorales ? Ah ok : les joueurs de chacune des nations doivent élire plusieurs de leurs concitoyens à des postes tels que gouverneur, vice-gouverneur ou général des soldats. Pour être éligible, le candidat doit disposer d'au moins 100 points de citoyenneté et avoir rempli certaines tâches, comme l'éradication d'une centaine de bandits. Une fois choisis, ils édictent des lois et veillent à leur application. Les contrevenants perdent des points de citoyenneté, tandis que ceux qui remplissent des missions civiques en gagnent.

La loi, c'est eux

Ces lois portent essentiellement sur les droits et devoirs du citoyen vis-à-vis de l'écosystème, mais nous y reviendrons. Les développeurs d'Ankama espèrent que cette prise de contrôle totale par les abonnés poussera les fans à monter de véritables partis politiques, qui se déchireront à coups de débats passionnés. Côté graphismes, on retrouve la célèbre maîtrise roubaisienne du Flash : l'univers est kawaï à souhait et tout à fait cohérent avec celui de *Dofus*, qui se déroule 1000 ans plus tôt. Les classes de personnages et les combats restent tout à fait familiers pour les fans du premier jeu d'Ankama. Pour les cancres qui n'ont rien suivi, il n'y a pas de règle d'agro



Vous allez passer votre temps sur cette carte : impossible de ne pas se perdre.



Si un ennemi vous colle, il faut tenter une esquive pour bouger.



Les lignes de vue sont très importantes en combat. Zut, il faut que je remplisse pour faire beau. Ok. Et vous sinon, ça va ?

« ET LE JOUEUR DE LA RUE ? CELUI QUI SE LÈVE TÔT LE MATIN POUR ALLER FARMER DU BOUFTOU ? »

et on ne mène que les combats que l'on provoque. On peut donc se balader à peu près partout dès le début, tant que l'on ne fait pas trop son mariole. *WAKFU* porte également en son sein une révolution : le scrolling, qui apporte plus de liberté, mais aussi plus de confusion. Les décors ayant tendance à se ressembler, on doit passer son temps le nez dans la carte pour ne pas se perdre.

Eva Joly dans la place

L'écologie est l'autre grand aspect de *WAKFU*. Chaque zone dispose de ses propres espèces animales et végétales endémiques, qui forment des chaînes alimentaires au maniement délicat. Toute action qui met en péril l'équilibre de l'écosystème augmente la jauge de Satsis. A contrario, les actions qui vont dans le sens de l'équilibre augmentent votre jauge de WAKFU. La somme de toutes les jauges d'un serveur donne la température qui y règne : l'ordre ou le chaos. C'est là que les quatre gouvernements de chaque serveur interviennent. En incitant à réintroduire une espèce disparue (ce qui se fait en récoltant de la semence auprès des survivants), les gouverneurs peuvent influencer la destinée du serveur. Bon, c'est bien beau tout ça, mais le petit joueur de la rue ? Celui qui se lève tôt le matin pour aller farmer du Bouftou et payer ses impôts ? Celui qui a vu son pouvoir d'achat s'écrouler à cause de la dévaluation du Kama que VOUS et votre gouvernement avez provoqué, monsieur SuperKevin911 !!! Quel est son intérêt à court terme dans cette expérimentation socio-écologique qu'est *WAKFU* ? Honnêtement ? Aucun. Sans quête, sans objectif à court terme, le joueur qui n'a pas, chevillée au corps, l'envie de participer à quelque chose de « plus grand » risque de se sentir un peu perdu. Mais est-ce franchement un mal ? Lâcher entre les mains des joueurs un outil de gestion aussi souple et voir ce qui peut en sortir est une expérience qui mérite d'être tentée. Et, grâce à l'absence de compromis de *WAKFU,* on peut au moins être sûr que seuls le plus investis resteront.

SAVONFOU

À RETENIR

Ankama divise ici la communauté entre joueurs payants et gratuits. Ceux-ci peuvent se balader, cogner des monstres et récolter des ressources, mais ils ne peuvent pas affronter d'autres joueurs, revendre le produit de leur craft ou participer à la vie de la cité. Et vu que c'est le concept central du jeu…


Sale fourbe de volatile. Tu vas payer pour tous les pigeons parisiens !

Genre Plateforme
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft
Âge conseillé 7+
Site http://raymanorigins.fr.ubi.com
Prix 30 euros environ
Sortie 29 mars 2012
Configuration recommandée Core 2 duo 3 GHz, 1,5 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo Radeon X600XT ou GeForce 6800GT
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Sans révolutionner aucunement le genre, Ubisoft nous offre un jeu de plateforme splendide, parfaitement équilibré, et toujours surprenant. Que dire de plus, si ce n'est qu'il vous le faut impérativement.

\+
- Artistiquement réussi
- Pas cher
- Un level design au poil

\-
- Pas de multi en ligne
- Pèche un peu sur la fin

VERDICT 17/20

ACHETEZ FRANÇAIS !

RAYMAN ORIGINS

Déjà dispo sur consoles, *Rayman Origins* débarque sur nos machines pour nous rappeler que parfois, jouer avec un pad, ça peut le faire.

Aujourd'hui, nous allons parler de *Rayman Origins*. J'aurais préféré vous exposer mes problèmes ménagers et cette malédiction qui m'a fait confondre pastilles pour la lessive et patilles pour la vaisselle, mais la vie est ainsi faite : j'écris pour *Joystick* et pas pour *Mode & Travaux* (chers confrères, si vous nous lisez, il faudra un jour qu'on discute !). J'imagine que tout le monde sait qui est Rayman, n'est-ce pas ? Mais si ! Une espèce de cacahuète avec deux pieds et deux mains. Il aime le Coca zero, les Simpson, et les électoons, de petits êtres roses, mignons et bruyants. Il n'aime pas les lapins, le nucléaire et ses voisins de la Lande des Esprits Frappés, qui ont enlevé ses petits amis roses, mignons et bruyants. Le résumé est certes assez simpliste, mais clairement, l'intérêt ici ne réside aucunement dans le background du jeu : pas de nouveaux personnages à découvrir, ni d'arc scénaristique qui révélerait des informations inédites sur La Croisée des Rêves. Dans ce nouvel épisode, le joueur sera seul devant ses 6 mondes découpés en une soixantaine de niveaux et dont il lui faudra déjouer les pièges perfides. Évidemment, la recette paraît un peu légère de prime abord, mais Ubisoft nous démontre une fois de plus que, quand c'est bien fait, inutile d'en faire des tonnes.

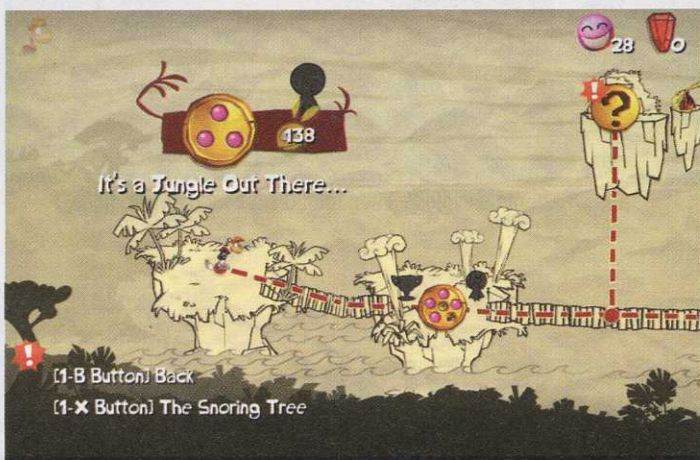
French touch

Aussi soyons clairs dès maintenant : il me sera très difficile de dire du mal de ce jeu de plateforme bien de chez nous, tant il tutoie la perfection dans tous les domaines. Graphiquement, c'est une tuerie ! Certes, *Rayman Origins* propose un style moins technique, plus cartoon, que *Trine 2*, par exemple, mais les environnements dégagent une telle personnalité, un tel charme, qu'on ne peut que s'y plonger en s'extasiant. D'ailleurs, si vous avez la possibilité de passer en mode 3D grâce au système nVidia Vision, je


Elle a le sens du rythme la ch'tite cacahuète désarticulée !


Vos amis électoons sont répartis dans 3 salles secrètes à chaque niveau.


La musique reste un thème central du gameplay.



Si t'as pas assez d'électoons, tu ne passes pas au niveau suivant. Dur.



En progressant, on débloquera de nouveaux personnages à incarner.

« ON VA DE SURPRISE EN SURPRISE, EN DÉCOUVRANT SANS CESSE DE NOUVELLES POSSIBILITÉS D'UTILISER LE DÉCOR. »

vous le conseille, le rendu s'avère absolument bluffant. Bluffante également, c'est cette capacité du jeu à sans cesse se renouveler. Michel Ancel et son équipe auraient en effet pu se contenter de reprendre au sein d'un même monde les mêmes mécaniques, en poussant simplement la difficulté au fur et à mesure de la progression, mais pas du tout. Chaque niveau de chaque monde dispose de ses spécificités, si bien qu'on va de surprise en surprise, en découvrant sans cesse de nouveaux éléments de décor à exploiter: les cours d'eau, le vent, les instruments de musique, ou les algues luminescentes… La liste est bien trop longue pour être exhaustive. On trouve aussi un grand nombre de mini-jeux, qui vont de la poursuite pour rattraper un coffre récalcitrant, au shoot'em up (Rayman chevauchant un moustique), en passant par des phases qui rappelleront furieusement l'ancêtre *Boulder Dash*.

Maître pâtissier

Quant au challenge, là encore, c'est quasiment un sans-faute, dans la mesure où tout le monde s'y retrouve plus ou moins. La mort n'est pas particulièrement pénalisante, puisque les checkpoints sont assez fréquents et que notre héros peut récupérer des cœurs régulièrement, qui fonctionneront comme une sorte de seconde chance. Le joueur lambda progressera donc rapidement et sans lassitude. Quant aux personnes plus expérimentées, elles trouveront un challenge à leur mesure dans toute une série de défis annexes, comme le déblocage de l'accès à un monde gardé par un zombie édenté ou la récupération de pièces « tête de mort ». Ces trophées particuliers nécessiteront une certaine dextérité pour être atteints et ne seront définitivement acquis que si notre héros ne meurt pas dans les secondes qui suivent la capture. Agréable, enchanteur, magique, les adjectifs me manquent pour terminer de décrire ce parfait exemple de gameplay simple et tellement bien maîtrisé. Seuls deux points m'auront finalement chagriné: l'absence d'un mode Coop' en ligne, qui aurait eu plus de sens sur PC qu'un simple partage d'écran, et un léger laisser-aller sur la fin, qui nous oblige à rejouer des niveaux déjà bouclés. Rien de bien grave, vous en conviendrez.

KRACOUKAS

L'AVIS DE JIKA

Désolé de vous le dire, mais si vous n'aimez pas *Rayman Origins*, c'est que vous êtes un mangeur d'enfants avec une tombe à la place du cœur. Je ne connais personne qui ne soit pas tombé sous le charme du jeu. Et puis, bonne nouvelle : la version PC est moins chère que sur console (et sans DRM) !



Oh, quel petit héros mignon tout plein ! (Ne pas se fier aux apparences…)



Le compère de ce soldat vient d'imploser. Il se méfie…



… mais explose à son tour. C'est bon, d'être sadique.

Genre Infiltration loufoque
Éditeur Electronic Arts
Développeur Trapdoor
Âge conseillé 18+
Site http://www.ea.com/warp
Prix 10 euros environ
Sortie disponible
Configuration recommandée 2.8 Ghz Core 2 Duo, 1Go RAM, 512 Mo de mémoire vidéo
Texte en français **&** **voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

À partir d'un concept inattendu, *Warp* développe un gameplay jouissif dans un environnement d'infiltration classique. Ce gros point fort masque les petits défauts d'un jeu qui reste graphiquement peu excitant.

+
- Un gameplay fun
- Une BO second degré
- Un E.T. choupi au lieu d'un vieux soldat poilu

−
- Des graphismes approximatifs
- Un scénario bateau
- Mais que fait la PETA ?

VERDICT 15/20

« PETIT, PETIT, PETIT… » « SPLEURGH ! »

WARP

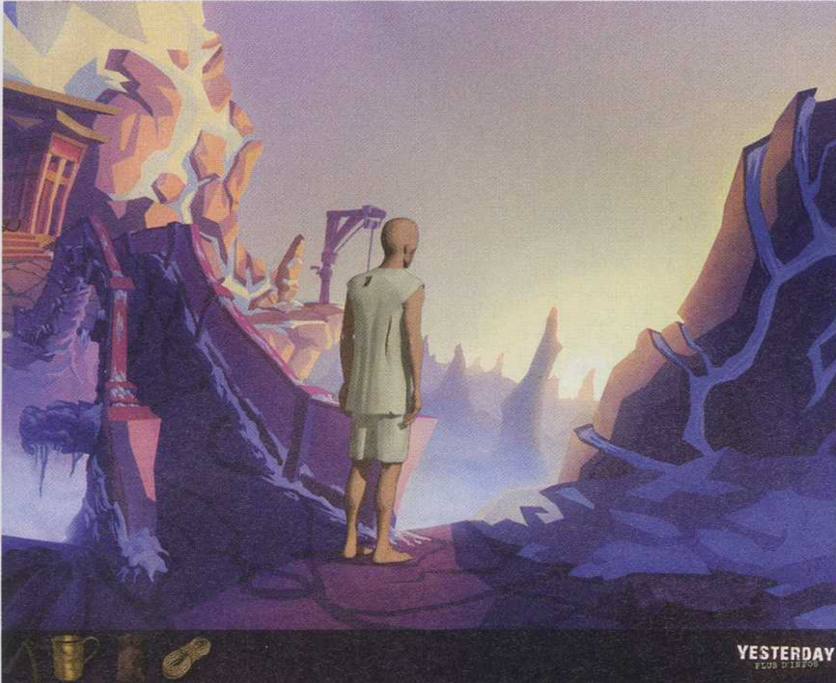
En période présidentielle, les débats sont sérieux. Par exemple, Laure Manaudou qui s'exclame : « Supprimez ces jeux vidéos à la c… et ça ira déjà mieux ! » sur Twitter, ça me redonne carrément espoir en l'humanité ! Pas vous ?

Peut-être que Jacques Cheminade, le candidat anti-complot allié de Manaudou dans sa croisade, a raison : le danger vient de Mars, qu'il faut coloniser. La preuve, l'extraterrestre, héros de *Warp,* a l'air trop mignon, avec son petit ventre translucide et ses couinements d'animal de compagnie. Mais quand il prend possession des corps humains et les fait imploser à grands renforts d'effets sanguinolents, ça calme.

C'est le warp que je préfère

La menace extra-étrangère doit-elle être au cœur de la préoccupation des Français ? On peut se poser la question : dans la scène d'ouverture de *Warp,* ce sont les scientifiques qui, dans la grande tradition de la vivisection, ouvrent le héros en deux et lui remuent les boyaux. À sa place, j'aurais la rage. D'ailleurs, je suis à sa place ! S'ensuit donc un modèle d'infiltration, avec des portes à débloquer, des lasers à éviter, des soldats à neutraliser et des scientifiques à faire exploser pour s'échapper de la base secrète où l'on est retenu captif. Dans sa quête, le héros peut compter sur un autre alien prisonnier, qui lui prodiguera conseils et directives par la pensée. Mais le vrai facteur de plaisir du jeu, c'est bien le « warp », procédé qui permet à l'E.T. de se matérialiser dans les objets proches de lui : containers, bidons, et autres éléments farfelus disposés un peu partout. Il peut passer de l'un à l'autre, et mieux, les faire joyeusement imploser. S'ouvrent alors mille possibilités de gameplay : passer d'un contenant à un soldat, faire exploser le soldat (qui l'avait bien mérité), replonger dans un container puis « warper » dans une machine laser menaçante pour la dézinguer. Au bout de quelques minutes de jeu, aidé par des passages bonus et un mini-shop qui améliore les pouvoirs, on explose joyeusement la base en tous sens, tout en restant discret pour mieux ménager ses effets de surprise. Cela dit, prenez garde à ne pas confier votre partie à n'importe qui, il pourrait bien vous laisser COINCÉ DANS UN COIN PAUMÉ VERS LA FIN (regard énervé vers le rédac chef).

BABYMELAW



En bon moine, il faudra se débrouiller avec peu d'objets.



En voilà une énigme coriace : où va-t-on bien pouvoir trouver de l'eau pour remplir cette casserole vide ?


Attention, ces pop-up-là ne se bloquent pas.

Genre Point & Click
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Pendulo Studios
Âge conseillé 16+
Site http://yesterday-game.com
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur Intel/AMD 2 GHz, 1 024 Mo (XP) ou 2 048 Mo (Vista/7) de RAM, ATI Radeon X800 ou nVidia GeForce 6800, connexion Internet pour activer le jeu
Texte & voix texte et sous-titres français, voix anglaises

EN RÉSUMÉ

Yesterday aurait pu être un merveilleux point & click réaliste et dérangeant à souhait. Mais à peine l'échauffement effectué, ce flemmard passe aux habituels étirements et rentre à la maison. Bravo.

\+
- Rythmé
- Des réjouissances scénaristiques
- Un jeu labélisé Pendulo

−
- Excessivement court
- Facile
- Dirigiste

VERDICT 13/20

AU TEMPS POUR MOI

YESTERDAY

Cette fois, c'est sûr : le point & click, c'était mieux quand… c'était mieux. Soit avant que le dernier-né de Pendulo ne perde complètement la tête, en quelques heures à peine.

Dire de *Yesterday* qu'il est aussi facile à cerner que la vérité dans la bouche d'un gros mythomane, c'est être en dessous de la réalité. Car non seulement le nouveau Pendulo souffre d'une maladie mentale dédoublant sa personnalité, mais surtout, il ferme sa grande bouche au bout de six heures pour ne plus jamais l'ouvrir. Oui, six très petites heures, le temps nécessaire pour être trimballé de l'euphorie à la déception insurmontable. Sans trop vendre la mèche, l'histoire étant le moteur du jeu, sachez que cela commençait très bien. La promesse d'un thriller un peu sombre était tenue, mêlant des bénévoles des Enfants de Don Quichotte, un serial-killer de SDF, pas mal de tarés et un amnésique. En quelques minutes, le job était fait : provoquer une sensation de malaise, ancrer de manière presque révolutionnaire le jeu dans la réalité et ce qu'elle a de plus moche, et arriver à nous faire quand même sourire en optant pour l'absurde ou l'autodérision. À ce moment-là, je criais au génie. Mais ça, c'était hier.

Une case en moins

Aujourd'hui, le surnaturel a définitivement éclipsé le réel et la noirceur dérangeante a laissé place à la simple violence. À mi-parcours, l'empathie pour les personnages s'est volatilisée. Soudain moins enthousiaste, on comprend alors que l'on est volontairement tenu à distance : les personnages ne nous parlent pas directement, et le narrateur omniscient use du vouvoiement pour nous garder sous sa coupe. Il y arrive d'ailleurs très bien, avec de jolis flash-backs et un retournement de situation en début de jeu qui promettait des merveilles pour la suite. Sans oublier l'invasion des superbes décors – typiques chez Pendulo – par d'énergiques pop-up façon cases de BD, qui apparaissent à chaque dialogue ou action entreprise, nuisant un peu à la beauté de l'ensemble mais rythmant à merveille la narration. Du coup, qu'importe le dirigisme et la simplification à l'extrême du titre : on veut en voir la fin. Quitte à ignorer l'impression, déjà bien présente sans user des deux aides (indices et mise en évidence des objets interactifs), d'être confortablement installé sur des rails. On s'en rendra compte assez tôt en se prenant de plein fouet le train de six heures qui arrive en face.

OSEF



En début de jeu, une unité de samouraïs qui parvient au contact d'un régiment d'infanterie fera du hachis de bidasse au wasabi.

Genre STR
Éditeur SEGA
Développeur The Creative Assembly
Âge conseillé 16+
Site http://www.totalwar.com/
Prix 30 euros environ
Sortie 22 mars 2012
Configuration recommandée Intel Core i5 2e génération AMD, 2 Go de RAM (XP), 4 Go de RAM (Vista/7), CG AMD Radeon HD 5000 et 6000 ou équivalent
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Beau à tomber, avec un système d'allégeance et une occidentalisation du Japon très bien pensée, *La Fin des Samouraïs* est une véritable perle qui rend les batailles navales très intéressantes.

+
- Le système d'allégeance shogunat/empereur
- Les grosses différences entre early et late game
- Les batailles navales enfin réussies !

−
- L'IA en bataille encore un peu faiblarde.

VERDICT 18/20

MAIS QU'EST-CE QUE JE VAIS METTRE DANS MON GREC ALORS ?

TOTAL WAR : SHOGUN 2 LA FIN DES SAMOURAÏS

Un champ de bataille européen n'évolue pas énormément. Alors que dans le Japon de l'ère Meiji, on passait en 30 ans de l'armée féodale archaïque à l'armée de métier équipée de mitrailleuses !

Sur les chaînes câblées américaines, on peut voir une charmante émission appelée *Deadliest Warrior*. Son but est de savoir qui, du Waffen SS ou du Vietcong est le meilleur soldat, ou qui l'emporterait dans un duel entre un spartiate et un ninja. Qu'ils s'épargnent en tout cas la peine de tester la confrontation « samouraï contre fantassin de ligne » : le samouraï sera Fanny, le shogunat Tokugawa en a fait les frais pendant la Guerre de Boshin. En 1853, l'escadre américaine du commodore Perry met fin à 250 ans d'isolationnisme japonais. L'empereur profite alors de la disgrâce pour prendre le pouvoir avec l'aide de militaires anglais et américains, qui modernisent son armée à marche forcée. Le shogunat, de son côté était appuyé par les Français. Y'a pas à dire, on est toujours dans les bons coups. C'est de cette période bouillonnante que traite le stand alone *La Fin des Samouraïs*. Six nouveaux clans jouables sont introduits : trois en faveur de l'empereur et trois en faveur du shogunat. Ce soutien n'est pas figé, mais doit plutôt se concevoir comme une religion puisque retourner sa veste est toujours possible, mais il n'est pas dit que le peuple vous suive. Outre la diplomatie, le choix de supporter l'un ou l'autre des prétendants au pouvoir a un effet sur votre choix de troupes et d'agents spéciaux.

La bande des trois

Les Shinobis sont toujours de la partie, mais la police est désormais assurée par le Shinsengumi pour le shogunat, et par le Ishin Shishi du côté de l'empereur. Outre la lourde tâche de démasquer les espions, ils assument aussi le rôle de propagandistes et peuvent convertir les populations d'une région au bien-fondé de leur cause (c'est ça ou la zonzon de toute façon). À côté de ça, des experts étrangers font leur apparition, avec pour rôle



Les cuirassés encaissent bien, mais le risque d'incendie reste élevé.



Les sièges : un mélange d'*Empire* et de *Shogun 2*.

d'augmenter votre vitesse de recrutement. Ces « gaijin » peuvent être contrés par le charme des geishas, ces dernières pouvant même ralentir des armées entières. Parbleu, voilà des femmes qui ne ménagent pas leur peine ! Plus la campagne avance et plus le poids de la modernité se fait sentir. L'écrasante supériorité martiale des manieurs de sabre et de yari ne suffit plus face à des régiments de ligne disciplinés qui les déciment avant le contact. Les premières troupes de tir sont de mauvaise qualité, mais une fois acquis les tirs coordonnés, les canons XXX et les mitrailleuses Gatling, c'est comme si *Shogun 2 : Total War* cédait la place à *Napoléon : Total War.* Mais le choix de la modernité a un coût, puisqu'il faut construire des bâtiments en lien avec la culture occidentale pour débloquer des portions de l'arbre technologique. Le bas peuple étant un peu réfractaire au changement, votre nouvelle puissance de feu vous coûtera également du désordre public. Ce système, qui impose de faire la balance entre efficacité et tradition, est sûrement le mieux fichu jamais vu dans un *Total War.*



On peut prendre le contrôle des pièces d'artillerie à la première personne.

« C'EST COMME SI *SHOGUN 2 : TOTAL WAR* CÉDAIT LA PLACE À *NAPOLÉON : TOTAL WAR.* »

Enfin dans le bain

Terminons par ce que je n'aurais jamais cru voir devenir un point fort de la série *Total War* : les batailles navales. ÇA Y EST ! Ils ont réussi à en faire quelque chose de bien ! Les premiers cuirassés avec leur tourelle longue portée et l'apparition des torpilles y sont pour quelque chose. C'est tout bête : si l'on augmente la portée des pièces d'artillerie, on ne se retrouve plus avec des enchevêtrements immondes de coquilles de noix sans une once de stratégie. Les flottes sont d'autant plus cruciales qu'elles peuvent désormais bombarder les ports, les villes et même fournir un tir de barrage pendant une bataille terrestre, sur demande du général. Les déplacements sont plus stratégiques. Une armée en marche est lente, surtout en hiver, ce qui rend pertinente l'introduction du chemin de fer. Certains lieux sont destinés à devenir de coûteuses stations ferroviaires reliées par un réseau que les troupes peuvent emprunter à toute vitesse. Évidemment, ces voies ferrées peuvent faire l'objet de sabotage ou d'embuscades. *La Fin des Samouraïs* a donc bénéficié d'un effort de réflexion et ça se voit, car toutes les spécificités de cette période historique sont traduites en briques de gameplay intéressantes. L'IA est toujours un peu aux fraises pendant les batailles terrestres, mais pour ça j'ai envie de dire : vivement le Darthmod ! *(et là, personne ne comprend, mais bon, ndlr)*

SAVONFOU

À RETENIR

Oubliez Tom Cruise, l'officier qui a accompagné les dernières troupes du Bafuku était français. Jules Brunet était conseiller militaire du shogunat. Quand il fut évident que l'empereur Meiji allait gagner la guerre, Brunet refusa de quitter ses nouveaux compagnons d'armes qu'il soutint jusqu'aux derniers combats.



Hollywood, la ville où viennent s'échouer rêves de gloire… et de multijoueur révolutionnaire.

Genre Barbie sadique
Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Salt Lake
Âge conseillé 12+
Site http://thesims.com
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2,4 GHz, 1,5 Go de RAM, carte graphique 128 Mo
Texte & voix en français

LE RETOUR DU ROI

LES SIMS 3 SHOWTIME

Après deux ans d'absence, *Les Sims* font leur retour dans *Joystick.* Je crois que les boss veulent chèrement me faire payer la semaine de vacances que j'ai prise en plein bouclage. *(ND Tick : tout à fait)*

EN RÉSUMÉ

Difficile de dire, du online et des professions artistiques, lequel est la cerise et lequel est le gâteau. Les deux nouveautés restent un peu légères, et l'extension est au final trop vite engloutie.

\+
- Une volonté d'aller vers le multi
- Les carrières interactives
- Des trucs à débloquer

\−
- Carrières répétitives
- « Multi » limité
- Bon, ça ne reste jamais que *Les Sims*

VERDICT 09/20

Messieurs Tick et Jika, je vois clair dans votre jeu. Vous avez cru me faire un cadeau empoisonné avec ce test, c'est ça ? Pas de bol : *Les Sims,* moi, je n'ai rien contre. Certes, la politique d'EA en matière d'extensions a depuis longtemps viré au happening dadaïste, mais il ne faut pas oublier que derrière l'essoreuse à fric se cache d'abord un laboratoire unique pour amateurs d'expérimentations sociales déviantes. Aussi n'avais-je pas d'a priori quand l'extension a atterri sur mon bureau, d'autant que le pitch, promettant de mêler star-system et mode multi, restait plutôt assez engageant. « Des stars ? Comme dans l'extension *Accès VIP* ?!!! », entends-je d'ici hurler les plus émotifs de nos lecteurs. Rassurez-vous, non, pas comme *Accès VIP.* Car à l'intimité des soirées branchées, *Les Sims 3 : Showtime* préfère cette fois la foule compacte des salles de spectacle. Magicien, chanteur ou acrobate (plus l'anecdotique compétence de DJ) : autant de nouvelles professions flamboyantes qui demanderont de les suivre à chaque instant de leur carrière, de la manche jusqu'aux stades, en passant par des scènes variées où vous pourrez choisir à chaque fois les numéros, le light show et les accessoires.

Paillette ou poudre aux yeux ?

Ça ringardise d'un coup les carrières insipides du jeu de base, mais ça reste malheureusement trop répétitif pour être indispensable. Quant à l'autre chantier entrepris par *Showtime,* celui de faire passer les Sims à l'ère du online, ce n'est pas tellement plus bouleversant. Dans les faits, le jeu inclut dorénavant un « mur » façon Facebook, qui n'a pas rencontré jusqu'ici un grand succès. Plus intéressant : on peut envoyer ses Sims artistes à ses amis, pour qu'ils se produisent chez eux. Une bonne idée, même si là aussi, on constate que les joueurs s'y plient surtout parce qu'il y a, à la clé, de nouveaux accessoires à débloquer. Bref, *Showtime* donne l'impression d'être un enrobage paillettes destiné à promouvoir un mode online encore assez chiche. Et j'ai beau avoir de l'affection pour la série, c'est quand même léger.

EDDIE WALOU



De base, une raffinerie n'est pas forcément très sexy, mais *JASF* réussit l'exploit de la rendre encore plus laide que d'ordinaire.



On choisit son zinc selon des critères de puissance de feu, de blindage ou de vitesse.


Cible verrouillée, missile lancé, cible abattue. Cible verrouillée, missile lancé, cible abattue. Cible…

Genre Simulation ratée
Éditeur Evolved Games
Développeur Trickstar Games
Âge conseillé 7+
Site http://www.evolvedgames.com/JASF-english.htm
Prix 20 euros environ
Sortie disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo, 2 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix voix anglaises, textes en français

DÉJECTION EN VOL

JASF

JANE'S ADVANCED STRIKE FIGHTERS

« Non ! Hors de question que je refasse ma JAPD. C'était horrible ! Y'avait des militaires partout. Et des vidéos au son trop fort aussi. Je ne veux pas revoir ces vidéos. Non, je n'irai pas ! Nooon ! »

Ce n'est que quelques heures après cette crise d'angoisse que j'ai enfin compris. On ne me demandait pas de repasser ma JAPD, mais de tester *JASF*, une obscure simulation de vol développée par des Australiens connus jusque-là pour avoir signé… un jeu de cricket. Ouf. L'action se situe en Azbaristan du Sud, un endroit sympathique avec des montagnes pixelisées, des vallées grisâtres et des villes aussi moches que mortes. Comme il y a plein de pétrole en Azbaristan du Sud, les alliés sont légion. Ce qui permet de piloter des avions ricains, européens, russes et même chinois. Mais du coup, en voyant une telle alliance sur le même front, j'ai un peu de mal à comprendre pourquoi le mec que l'on incarne, le chef d'escadron Razor (il porte bien son nom celui-là), se retrouve toujours tout seul dans le ciel, à combattre les méchants d'Azbaristian du Nord. C'est vrai quoi ! Il aurait suffi d'une petite offensive terrestre, de l'une ou l'autre de ces grandes puissances mondiales, pour coller une rouste aux vils septentrionaux. Bah non ! Les développeurs se sont dit que c'était plus logique d'envoyer un pilote faire l'ensemble du boulot tout seul. N'importe quoi.

Rasoir émoussé

Plutôt que détailler son gameplay pauvre ou de m'appesantir sur sa piètre réalisation, laissez-moi juste vous parler de deux éléments du jeu absolument horripilants. Le premier est lié à la furtivité. De nombreuses missions consistent à voler à basse altitude pour ne pas être repéré par les radars. Sauf que cette consigne reste en vigueur même quand vous avez déjà bombardé la moitié du pays et qu'une tripotée d'avions vous prend en chasse. Il m'est donc arrivé d'avoir un game over, sous prétexte que j'avais été repéré par les radars après avoir volé trop haut pour échapper à mes poursuivants ! Le second truc abominable, c'est la redondance des situations. « Razor, bombardez cette caserne. Maintenant, allez à 50 km au nord pour démolir un aérodrome. Razor, vous vous souvenez de la caserne de tout à l'heure. Retournez-y, il y a un radar à détruire juste à côté. » Au secours ! Même un jeu *Nancy Drew* n'aurait pas osé se montrer aussi chiant.

DEEZ

EN RÉSUMÉ

On n'en attendait rien et il nous l'a bien rendu. *JASF* est un titre sans intérêt ni inspiration. Même un budget dérisoire ne saurait expliquer un titre aussi pauvre et désinvolte.

\+
- vendu à 20 euros
- Y'a plein d'avions différents
- Moins emmerdant qu'une JAPD

\-
- ZZZZZZZZzzzzzz
- RATATATATATATA
- ZZZZZZZZzzzzzz

VERDICT 05/20

SIMS 26

Actuellement en kiosque

LE MAGAZINE OFFICIEL

Les SIMS MAGAZINE

WWW.JVN.COM

N°26 AVRIL-JUIN 2012

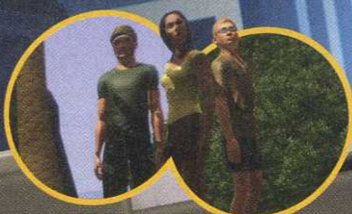
LES SIMS 3 SHOWTIME

LES SIMS FONT LE SPECTACLE !

- CHAQUE MÉTIER DÉCORTIQUÉ
- TOUT SUR LE JEU EN LIGNE !
- ENTRETIEN EXCLUSIF AVEC LE PRODUCTEUR

CONCOURS
ENVOYEZ VOS CRÉATIONS
ET GAGNEZ LES SIMS 3 SHOWTIME





FUN
PARTICIPEZ AU CHALLENGE DE L'ÎLE PERDUE !

ACTU SIMS
LUNAR LAKES, LA CITÉ DES ÉTOILES...









DOSSIER
TOUT POUR CRÉER SA BOUTIQUE !

mer7

JEUX INDÉ

ENCORE PLUS EFFRAYANT ? C'EST POSSIBLE !

AMNESIA : A MACHINE FOR PIGS

OPINION

PAR OSEF

Tri sélectif

Pour tout être humain doté d'une flemme raisonnable mais envahissante, l'Independent Games Festival est une bénédiction, un don du ciel qui décuple par magie le temps de jeu et célèbre au maximum dix productions indépendantes – aux velléités révolutionnaires – par an. C'est du moins l'argument qu'on fournira quand, après avoir constaté notre inculture flagrante en matière de bijoux indé, on tentera néanmoins de justifier notre attrait pour cette cérémonie. Depuis quatorze ans, l'IGF nous évite les crises de vertige face aux interminables listings de jeux qui recensent autant de perles que de coquilles vides. Pourtant, la vérité s'impose bien vite: mieux vaut soi-même ouvrir les huîtres, quitte à y perdre un doigt ou deux, voire la main. D'un *Minecraft* récompensé après avoir connu un succès fou, à un *Monaco* toujours pas sorti deux ans après avoir été sacré, avoir sa dose annuelle de jeux labellisés demande un sens certain de l'organisation (et un bon agenda qui ne craint pas les ratures). Il doit bien exister une solution plus pratique pour allier flemme et découverte des nouveaux trésors de l'indé.





Independent Games Festival ■ Alzheimer et dépendance

FEZEZ PAS CA

Au royaume des partis pris couillus et des concepts doux dingues, le dernier palmarès de l'Independent Games Festival pourrait être assimilé à de la haute trahison. Sans juger de la qualité de ses lauréats, il semblerait que la grand messe du jeu indépendant ait définitivement retourné sa veste, un imper plutôt chic et rempli de pognon. L'attribution polémique du grand prix au très attendu *Fez* en est sans doute le plus fort symbole. Car le futur jeu de plateforme du Xbox Live Arcade (XBLA) avait, à ses débuts en 2008, déjà remporté le prix des meilleurs graphismes, et la cagnotte qui allait avec. D'où les réticences à sa victoire cette année, et surtout aux 30000 dollars assortis de la reconnaissance que lui apporte le plus prestigieux prix de l'événement. Mais si Phil Fish, le cofondateur de Polytron, cultive l'art et la manière d'entretenir les haters, il ne peut être tenu comme responsable des failles de ce système. *Fez* n'est d'ailleurs pas seul: le prix de l'excellence technique, *Antichamber,* avait été finaliste l'an dernier. Quant à l'award des meilleurs graphismes remis à *Dear Esther,* jeu soutenu par l'Indie Fund et déjà largement rentabilisé, il peut lui aussi poser question. Pas sur ses qualités évidentes, mais sur l'insistance à braquer les projecteurs sur des visages connus, qui tourne à la manie: l'award du meilleur design revient à la version Xbox du jeu PC *Spelunky,* celui du meilleur son aux créateurs du déjà récompensé *Machinarium* pour *Botanicula,* et celui du meilleur jeu XBLA à *Super T.I.M.E. Force,* par les papas de *Superbrothers: Sword and Sworcery.* Ironiquement, même le Nuovo Award fait dans le déjà-vu en honorant le prometteur *Storyteller,* conçu par l'auteur de *Today I die,* finaliste deux ans plus tôt dans cette catégorie. Ok...

> **"IRONIQUEMENT, MÊME LE NUOVO AWARD FAIT DANS LE DÉJÀ-VU"**

The Swapper ■ Bastion option poterie

PREMIÈRE DIVISION

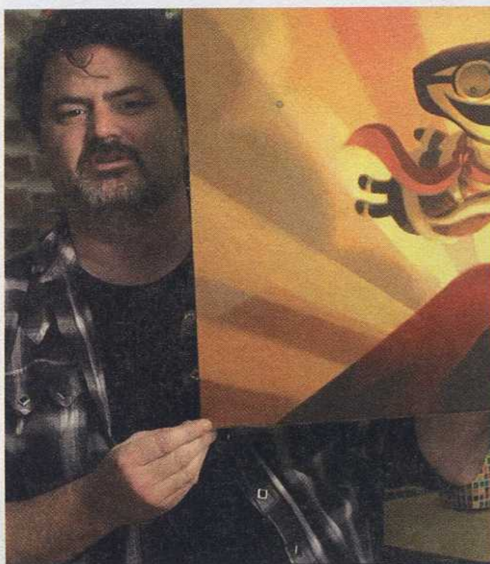
Dans un souci de service public et pour le bien de notre nation, nous allons sacrifier cette news afin de prendre soin de vos neurones. Pour cela, rien de tel qu'un petit problème de maths: *Q.U.B.E.*, le premier jeu financé par l'Indie Fund, est devenu rentable en 4 jours. *Dear Esther,* la deuxième production permise par ce prêt au mérite et à taux zéro a, elle, été rentabilisée en 5h30. Sachant que le label doit encore sortir sur PC le très attendu *Monaco,* quel sera le record établi par leur nouvelle recrue, *The Swapper* (http://facepalmgames.com/the-swapper)? Voilà. Vous avez quelques minutes. Le temps pour moi de vous préciser que le jeu ne sort pas de nulle part: récompensé à l'IndieCade pour ses graphismes et nommé pour son ambiance sonore, il cultive une vraie personnalité et promet des phases d'exploration et de puzzles où les humains seront traités comme des objets. Sans oublier la présence d'un narrateur à la *Bastion* et d'une lampe torche à la *Alan Wake.* C'est bon, je ramasse les copies?



Double Fine Adventure ■ Top départ !

PRIX PAR SURPRISE

Il faut bien l'avouer, à la base, on était hyper enthousiastes: en troquant deux pages contre un cahier, on allait enfin pouvoir vous livrer toutes nos réflexions les plus profondes sur la scène indé. Mais ça, c'était avant que Tim Schafer ne réveille le monstre qui sommeillait en Kickstarter. Car depuis, c'est le déluge: *Wasteland 2, Faster Than Light, Auditorium 2* ou même un jeu de tir hardcore par Christian Allen (game designer sur la franchise *Ghost Recon* et *Halo: Reach*)... Tellement de projets à financer qu'on finit par se demander si les éditeurs existent encore. Par solidarité, et pas du tout par manque de place, on se contentera donc de vous donner des nouvelles du front: avec 400 000 dollars dans le viseur, Double Fine Adventure a récolté 3 millions de dollars et s'est lancé dans la production de bouquins et tee-shirts.



BRÈVES

Super Portal Bros

Quand on s'appelle Mari0, avec un zéro comme un portail orange ou bleu et une casquette rouge de plombier sur la tête, nul besoin d'ouvrir la bouche pour motiver les foules. D'ailleurs, vous êtes sans doute déjà partis voir ce qui se passait sur http://stabyourself.net/mari0/, où ce *Portal* old school est téléchargeable gratuitement. Ce qui est plutôt idiot, car vous ne saurez donc pas que le *Not Tetris,* aussi présent sur le site, vaut le coup d'œil. Et qu'il n'est pas le seul...

Le cœur gros

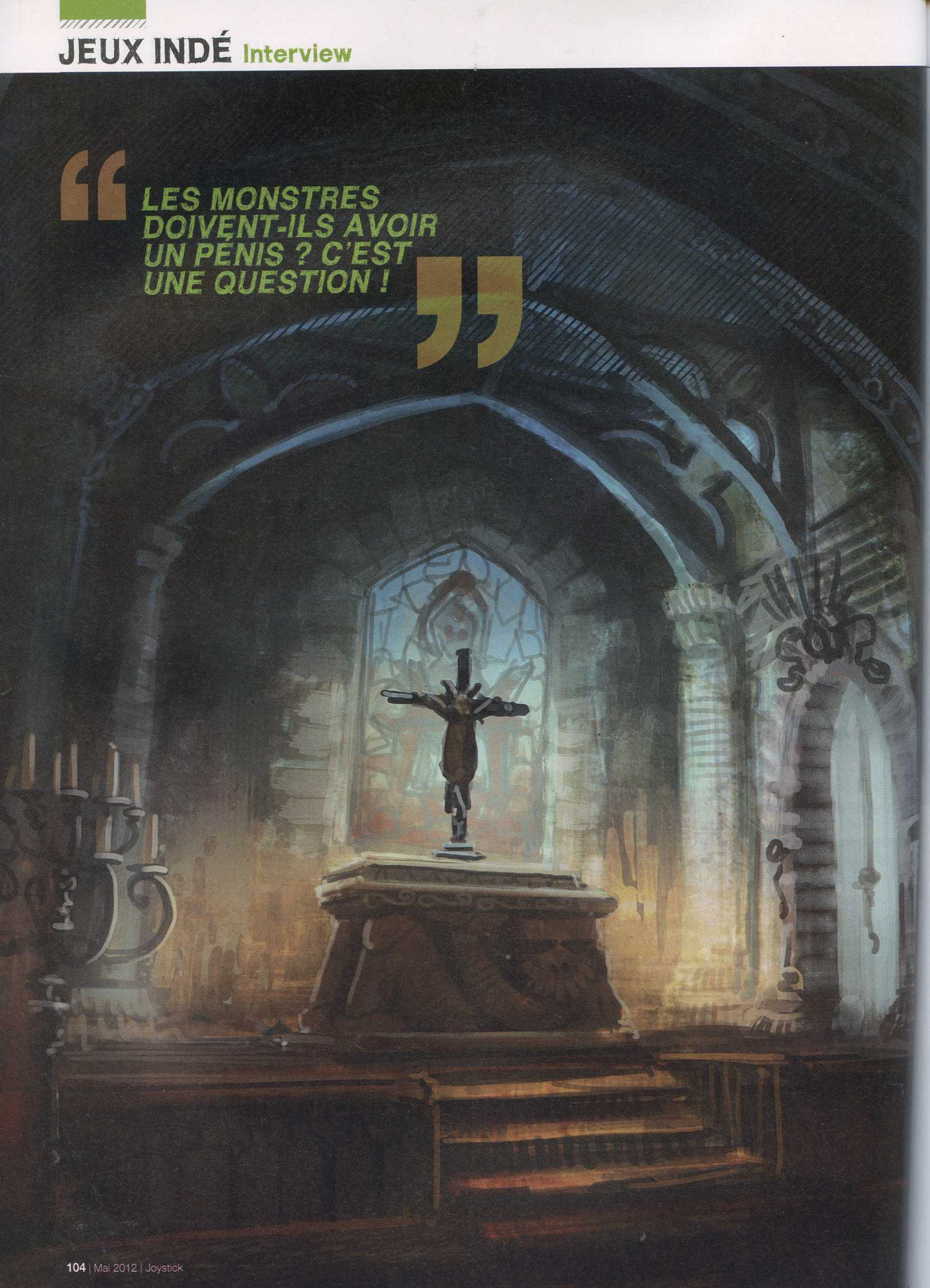
La tactique était plutôt futée: prévoyant que l'Independent Games Festival allait snober son *Johann Sebastian Joust,* Die Gute Fabrik a annoncé la venue de *Where is my heart?* sur PC, Mac et Linux. Le jeu est attendu au printemps et, magie: on a déjà oublié que le studio était le grand perdant de la cérémonie.



MMiaOu

Nous vous devons des excuses: le mois dernier, pour éviter l'overdose de Terry Cavanagh *(VVVVVV, At a distance...)*, nous avons volontairement passé sous silence le MMO *ChatChat* (http://tiny.cc/og07aw), brillant simulateur de vie de chat. Oui, je sais, c'est moche. Mais ce mois-ci, voici *Hexagon* (http://tiny.cc/lbu7aw), un truc coloré et surexcité qui bouge beaucoup trop. Du coup, on comprend que s'autocensurer sur du Cavanagh, c'est être plus taré que lui.





« LES MONSTRES DOIVENT-ILS AVOIR UN PÉNIS ? C'EST UNE QUESTION ! »

Dan Pinchbeck
directeur créatif
de thechineseroom



Thomas Grip
lead progammer
de Frictionnal Games



ASSOCIATION DE MALTRAITEURS

Quand Jika m'a annoncé qu'il voulait une interview pour l'annonce d'un *Amnesia 2*, je me suis refugiée derrière le canapé. C'est donc à l'endroit exact où j'ai pleuré ma race pendant *Amnesia,* premier du nom, que j'ai pu papoter couche-culotte et machines à cochons avec Thomas Grip, lead programmer de Frictional Games et Dan Pinchbeck, le directeur créatif de thechineseroom.

Joystick: *Une fois n'est pas coutume, vous nous avez encore surpris, en avouant travailler depuis quelques mois sur une suite d'Amnesia. Pourquoi avez-vous décidé de nous faire à nouveau flipper?*

Thomas Grip: Depuis la sortie d'*Amnesia: The Dark Descent*, nous avons beaucoup discuté de l'épouvante dans les jeux et de l'expérience ressentie par les joueurs. Moi-même et Jens *(Nillson, ndlr)* avons été les premiers, l'été dernier, à laisser courir l'idée d'une suite. Comme le développement de notre futur projet va prendre pas mal de temps, principalement à cause de l'utilisation d'un nouveau moteur 3D, nous avons décidé de mettre ces mois à profit. Cette suite à *Amnesia* s'imposait d'elle-même. Nous disposions des ressources pour le faire et avons alors cherché des collaborateurs. Nous avons demandé à Dan (du studio thechineseroom) et sommes vraiment très enthousiastes à l'idée de faire ce jeu avec lui.

Frictional Games est implanté en Suède, thechineseroom en Grande-Bretagne. Comment vous organisez-vous pour travailler ensemble?

Dan Pinchbeck: Frictional s'occupe de la production et nous prenons en charge tout le développement. Du coup, nous leur envoyons des idées, des brouillons de niveaux, des trucs comme ça, et puis nous en discutons. C'est une chouette collaboration car nous disposons, plus ou moins, d'une très grande liberté créative. Parfois, ils freinent un peu nos idées les plus tordues ou proposent des alternatives encore plus dingues. Ce matin, nous avons eu une discussion géniale pour savoir si les monstres devaient avoir ou non un pénis !

T. G.: Comme Dan l'a dit, ils font le gros du travail et nous sommes principalement là pour leur donner des feedbacks et un soutien moral. Jusque-là, tout fonctionne parfaitement bien entre nous et le jeu prend la forme de quelque chose de même supérieur à ce qu'était *The Dark Descent.*

Ce second volet est intitulé* A Machine for Pigs*. Lequel d'entre vous doit-on remercier pour nous avoir rappelé le bruit que fait un cochon quand on l'égorge? Était-ce là le but recherché?

D. P.: C'est moi. Et le titre est délibérément ambigu, donc vous ne pouvez pas savoir exactement ce qu'il signifie. Un des éléments les plus importants de *The Dark Descent,* et nous avons toujours essayé de faire ça dans nos jeux, est d'avoir réalisé que l'outil le plus puissant dont nous disposons est l'imagination du joueur, particulièrement quand il s'agit d'épouvante. C'est donc un peu l'idée derrière tout ça: faire penser aux joueurs «bon sang, qu'est-ce que ça veut dire?». Et manifestement, ça marche...

T. G.: Je dois reconnaître qu'au départ, je n'aimais pas ce titre et j'ai suggéré «The Machine» ou quelque chose d'autre à la place. Mais Dan a tenu bon. Et maintenant, ça me plaît.

Pouvez-vous nous en dire plus sur ce qu'il va se passer dans ce nouvel épisode?

D. P.: Un petit peu. L'histoire se déroule à Londres, soixante ans après le premier *Amnesia*, aux alentours de minuit, le soir du réveillon de Nouvel an 1899. Tout tourne autour du personnage d'Oswald Mandus, un richissime industriel qui a sombré dans le coma après >>>

Machine à peurs

Sans vouloir jouer les PEGI 18 de service, il y a quand même des rappels qui s'imposent. Parce qu'à force de bien se marrer avec Thomas et Dan, on finirait presque par croire que ces gars-là nous veulent du bien. Ce serait oublier qu'*Amnesia: The Dark Descent* n'est pas un jeu à acheter les yeux fermés, sous peine de devoir à jamais les garder ouverts. BIEN OUVERTS.



A louer. Bureau steampunk très sympa. Vue imprenable sur une mare de sang.

être tombé malade au Mexique. On sait que quelque chose de terrible lui est arrivé mais il ne s'en souvient pas et n'a aucune idée du temps qu'il a passé inconscient. Tout ce qui lui reste, ce sont des cauchemars au sujet d'une machine géante. Et là, il se réveille et, apparemment, la machine aussi.

Ne craignez-vous pas d'être moins effrayants que la première fois? Comment allez-vous vous y prendre pour manipuler les joueurs qui ont déjà assimilé vos mécaniques de jeu?

D. P. : Nous ne pouvons pas vraiment en parler mais nous avons plus d'un tour dans notre sac. Il est très important pour nous que ce soit au moins aussi effrayant que le jeu original. Cet épisode gardera la formule qui a fait le succès d'*Amnesia* et nous ferons tout ce qui est possible pour terrifier le joueur autant qu'on le peut. Nous essayons aussi d'apporter les touches émotionnelles que nous utilisons dans nos autres jeux. Ce sera donc très noir, déstabilisant, avec une évolution lente dans l'horreur et des thèmes déroutants sous-jacents qui apparaîtront aux moments où vous ferez dans votre pantalon. De plus, nous nous préoccupons aussi beaucoup de l'ambiance visuelle et de la musique. Nous disposons d'une équipe vraiment fantastique sur ce projet. Il y aura donc beaucoup de surprises pour les joueurs aguerris au premier *Amnesia*. Ils se prendront quelques claques s'ils pensent connaître le jeu et savoir ce qu'il s'y passera à l'avance.

À ce propos, aimez-vous les jeux effrayants ? Quelles sont vos éventuelles références dans ce domaine?

D. P. : Absolument, mais ils ne sont pas si évidents à trouver. La plupart des jeux « effrayants » ne le sont pas du tout! Je suis un fan inconditionnel des studios comme 4A Games et GSC. *Metro 2033* et *S.T.A.L.K.E.R.* sont de grandes sources d'inspiration pour moi. Ils disposent d'une grande richesse émotionnelle tout en étant réellement flippants par moments. Pour moi, le métro est l'une des idées d'univers les plus brillantes de ces dernières années. On s'y croit vraiment, ce qui rend le sentiment d'épouvante encore plus fort. J'ai toujours essayé de faire ça. Mais il y a aussi de gros éléments steampunk dans notre jeu, alors forcément je pourrais également citer un jeu comme *BioShock* et pas mal d'histoires de l'époque victorienne. C'était une époque très étrange dans l'histoire britannique, donc ça a aussi beaucoup d'influence.

Respectivement, que pensez-vous de* Dear Esther *et du premier volet d'*Amnesia*?

T. G. : *Dear Esther* est un fantastique projet, très marquant. Il prouve qu'il est possible de réaliser une expérience incroyable avec des moyens ridicules. Dans la première version, gratuite, même les graphismes fonctionnaient à merveille malgré leur pauvreté, grâce à la narration et à l'ambiance sonore. Ce fut une grande source d'inspiration pour *Amnesia*, dont



Pour préserver notre santé mentale, mieux vaut ne pas savoir ce qui passe dans ces tuyaux…

ce jeu a été une sorte de banc d'essai. D'une certaine manière, *Amnesia* doit pas mal de son ambiance à *Dear Esther.*

D. P. : Nous sommes tous de grands fans du premier *Amnesia*. Cela ne se limite pas à l'épouvante, il y a aussi de très subtiles décisions de design qui font tout le jeu. Frictional tient absolument à créer un voyage émotionnel pour le joueur, sans se contenter de lier des mécaniques de jeu les unes aux autres, et c'est très proche de ce qui nous touche. Je pense franchement que n'importe quel jeu qui prend comme thème le fait de vous envoyer vous refugier dans une armoire et en fait quelque chose de cohérent… repose sur un design brillant.

Dans un cas comme dans l'autre, le public a répondu de manière très favorable.



On ne sait pas trop ce qu'est la machine, mais là, on tient un des cochons.

"IL VOUS RESTE DU TEMPS POUR ACHETER PLEIN DE NOUVEAUX SOUS-VÊTEMENTS."

Vous vous y attendiez ? Que peut-on en déduire sur le marché du jeu vidéo aujourd'hui ?

D. P. : Cela signifie que les joueurs sont plus intelligents, sophistiqués et plus ouverts à de nouvelles idées que nous-même ! C'était une vraie surprise que tant de joueurs accueillent si bien *Dear Esther,* alors qu'il est si particulier. D'un autre côté, ils sont malins et aiment les jeux créés avec beaucoup de passion et de soin. *Dear Esther* dispose d'une bonne histoire, très bien présentée, avec d'incroyables décors, une belle ambiance sonore et un excellent jeu d'acteur pour sa voix. Je pense réellement que ce genre de productions ambitieuses a un bel avenir devant elle, et ça tombe bien : créer un univers de toutes pièces est un élément prépondérant de ce que nous faisons.

T. G. : Je suis enchanté du succès commercial de *Dear Esther,* surtout qu'il y a eu moins de voix discordantes que prévu. Tout cela est très prometteur et donnera envie, je l'espère, à d'autres développeurs de prendre plus de risques. En ce qui concerne *Amnesia,* les retours ont été majoritairement très positifs. Nous savions que nous tenions quelque chose de bon quand nous l'avons terminé mais on ne peut jamais rêver d'un tel accueil. Cela nous a réellement motivés à aller encore plus loin.

Pour financer ce nouveau projet, avez-vous pensé à demander de l'aide aux joueurs via Kickstarter ou à d'autres développeurs avec l'Indie Fund ?

T. G. : Non. *Amnesia* s'est très bien vendu et il n'y a jamais vraiment eu de problème d'argent. *A Machine for Pigs* est en réalité un bon moyen d'utiliser nos ressources de manière constructive sans miser tout notre argent sur un seul cheval. Et avec un peu de chance, tout cela aidera également le studio thechineseroom.

Plus important encore, disposez-vous d'un bon avocat pour s'occuper des procès que les joueurs vont vous faire à cause des nombreuses attaques cardiaques ?

D. P. : Notre but est de parvenir à ce que les joueurs soient trop effrayés pour prendre le téléphone et appeler des avocats. Ils ne sortiront plus de chez eux, resteront prostrés dans un coin, toutes lumières allumées, jusqu'à ce que quelqu'un finisse par les trouver.

T. G. : De toute façon, si nous devons aller au tribunal, nous obtiendrons de l'aide des fabricants de couche-culotte et de sous-vêtements…

Combien de temps nous reste-t-il pour nous préparer à affronter cette fameuse machine ?

D. P. : Nous visons une sortie fin octobre, pour Halloween. Il vous reste du temps pour acheter plein de nouveaux sous-vêtements. Nous travaillons aussi sur un autre jeu, *Everybody's Gone to the Rapture,* qui devrait se rapprocher de *Dear Esther.* Mais il faudra encore attendre un peu avant d'en savoir plus.

T. G. : Et Frictional Games travaille déjà d'arrache-pied sur son nouveau gros projet, encore assez secret à ce stade. Tout ce que je peux vous dire est que nous allons utiliser ce que nous avons appris sur *Amnesia* pour atteindre un stade supérieur.

PROPOS RECUEILLIS PAR OSEF



Alors que tout semble se passer en bas, Arkwright arrose un arbre. Logique : seul le Fluro qui en tombera pourra actionner les leviers du deuxième sous-sol.

Genre Plateforme / Puzzle
Développeur Strange Loop Games
Âge conseillé NC
Site http://www.strangeloop-games.com
Prix Environ 15 euros
Sortie : disponible
Configuration recommandée Processeur double cœur 2 GHz, 2 Go de RAM, ATI Radeon HD 2400 ou nVidia GeForce 7600
Texte en français (pas de voix)

MÉCANIQUE DU FLUIDE

VESSEL

Ceci est mon dernier avertissement : si vous lisez ce test pour avoir des nouvelles marrantes de mon liquide vaisselle, sachez qu'il est trop susceptible pour que je m'abaisse à ce genre de blague.

EN RÉSUMÉ

Derrière une vraie personnalité graphique et une jolie bande-son, *Vessel* réinvente le mythe du savant et de sa créature. Composé de puzzles, il se montre coriace sans être inaccessible.

+
- Joli comme une aquarelle réussie
- Sacrément ingénieux
- Doté de solutions multiples

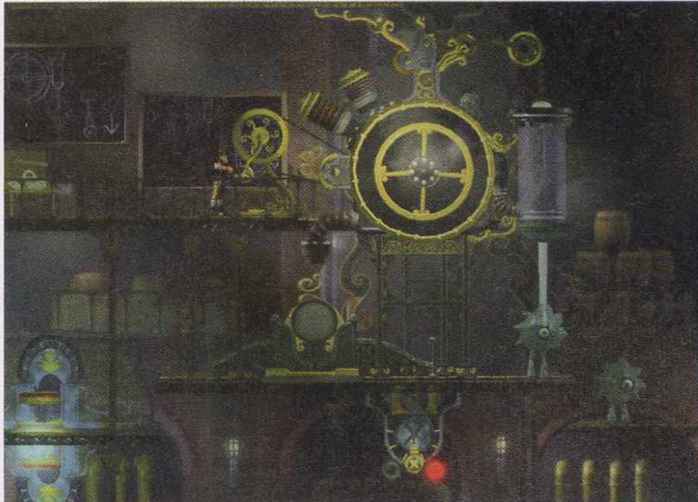
−
- Difficile au clavier
- Personnage raide
- Sauts imprécis

VERDICT 16/20

Après le dauphin (« oui, mais non, même avec une piscine »), le dodo (« là tu fais dans l'espèce disparue ») et le koala (qui n'a reçu aucune contre-indication valable maintenant que j'y pense...), cette fois, c'est sûr, je veux adopter un Fluro. Ne faites pas genre de pas savoir ce que c'est, je suis certaine que Yavin vous a déjà briefés sur le sujet. Un FLURO, rappelez-vous : la bestiole liquide qui prend vie grâce à la flotte, à la lave, à une substance bleue ou rouge voire verte phosphorescente (peut-être radioactive, du coup j'élimine d'office celle-là). Bref, ces trucs vivants, probablement hyper gluants et qui permettent, en combinant le bon gel et la bonne texture, de résoudre les CORIACES puzzles de *Vessel*.

Geneaucide

Des petits êtres brimés donc, que cet inventeur, M. Arkwright, a sauvagement livrés au méchant capitalisme (toujours le coup de l'exposé larmoyant pour gauchiste, ne vous inquiétez pas). Car non content d'avoir donné la vie, ce savant qui ne peut même pas plaider la folie a tout bonnement décidé que ces pauvres bêtes devaient travailler sans répit pour servir l'Humanité. Du coup, il fallait s'y attendre, le premier Fluro mécontent qui passe a enfermé le pauvre type hors de son atelier. Et comme on est bien braves, on va l'aider à régler le problème. D'ailleurs, nous sommes tellement bonne poire qu'armés de notre fusil-lance-à-eau-aspirateur (oui, tout ça), l'irréparable est commis : créer des Fluros dans le seul but de les voir mourir. Bien sûr, il sera facile de se plaindre de l'impossibilité de stopper une machine ou d'ouvrir une porte sans avoir vu une petite créature finir en bouillie ou partir en fumée. Notre tâche n'est pas aisée. Eh oui, parfois, en entrant dans une pièce, on préférerait rebrousser chemin en voyant l'étendue des dégâts et en devinant le nombre d'associations possibles entre germes et liquide à réaliser. Surtout que notre savant ne cesse de trouver de nouveaux joujoux. Mais ce n'est pas une excuse, et ma conscience n'est pas dupe.


Pour créer des germes de Fluro, il faut en sacrifier un à coup de pipette.


Trop de tuyaux pour comprendre ce qu'il faut faire : courage, fuyons.


Autre passion d'Arkwright : créer des embouts pour son fusil.


Quand les Fluros s'amusent, il vaut mieux ne pas être dessous.

« IMPOSSIBLE DE STOPPER UNE MACHINE SANS POUSSER UNE PETITE CRÉATURE À FINIR EN BOUILLIE OU PARTIR EN FUMÉE. »

Elle sait. Elle sait qu'après avoir donné vie à un Fluro aqueux pour qu'il aille appuyer sur un interrupteur, j'ai lancé un Buveur sur ses traces afin qu'il avale son congénère et explose. Ben oui, à un moment, il fallait bien le relâcher ce bouton…

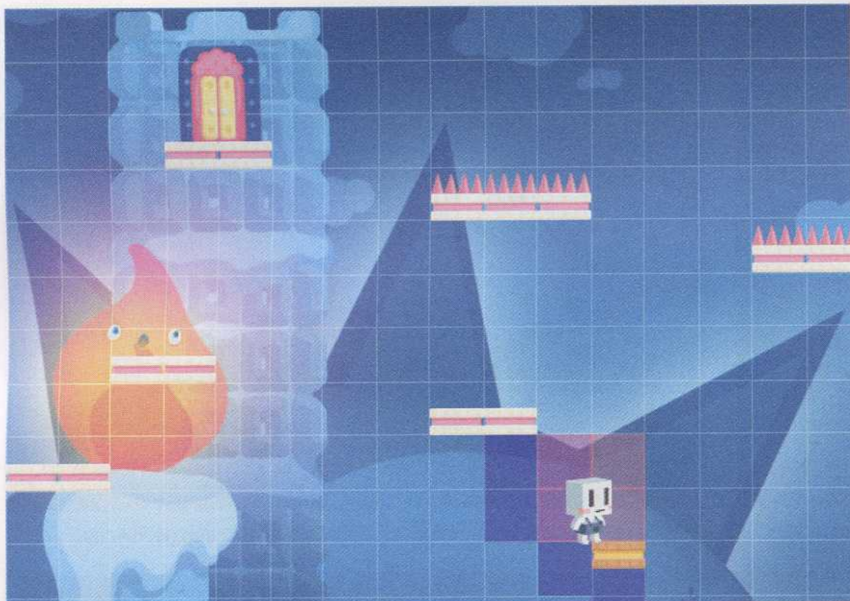
Vases communicants

Elle n'ignore pas, non plus, que, le pistolet tremblant, j'ai arrosé une graine imprégnée de liquide rouge avec du bleu, pour voir s'il s'autodétruirait en en foutant partout. Ou alors, mais là c'est plus pardonnable, que j'ai écrabouillé un Chasseur dans le seul but d'aspirer son liquide vital avec mon équipement de Ghostbuster. Ça c'était plutôt chouette, parce qu'avec leur tronche de raptor, ils peuvent toujours attendre avant que je les héberge chez moi…
De toute façon, à la maison, il n'y a pas de puzzles à résoudre et les portes s'ouvrent en utilisant la poignée. Certes, c'est un peu moins classe que le milieu naturel des Fluros et ses décors léchés : pas d'ateliers, jardins ou grottes à la sauce *Steampunk* pleins d'engrenages, de chaînes et de tuyaux. Pas non plus de légers tintements métalliques quand je me déplace, ou de musique d'ambiance subtile et tout à fait appropriée. C'est sûr, ils risquent d'être un peu dépaysés, voire malheureux. Comme le jour où, après avoir enchaîné très maladroitement quelques sauts – Arkwright n'est vraiment pas un sportif, raide comme il est – je me suis retrouvée dans cette grotte sombre. Lanterne à la main, j'ai alors vu un Fluro terrifié se tapir dans l'obscurité. Quelques minutes plus tard, un de ses congénères a décidé de me suivre comme si sa vie en dépendait. En éteignant la lumière, j'ai compris que c'était le cas. Et également que *Vessel*, sans offrir une ligne de dialogue, seulement le journal intime d'un scientifique, a pourtant beaucoup à dire à celui qui voudrait voir. D'ailleurs, après une douzaine d'heures pad à la main, il reste à faire : achievements, passages secrets, embouts pour mon fusil et créations de Fluros en tout genre. Mais aussi retravailler l'argumentaire pour le koala, du coup.

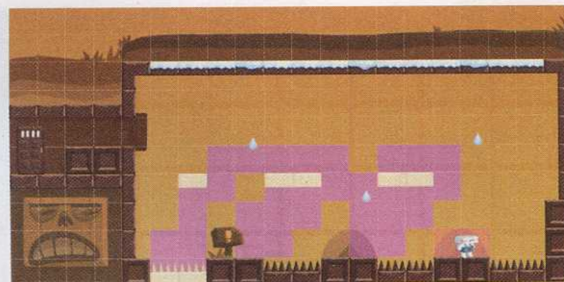
OSEF

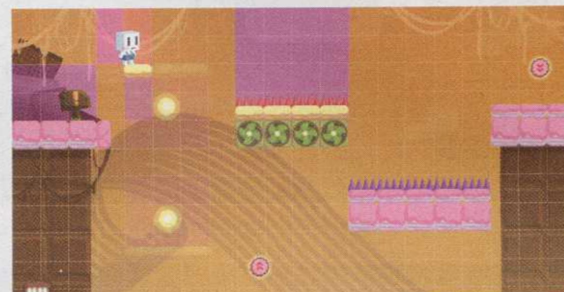
À RETENIR

Interrogés par quelques joueurs sur la possibilité de pouvoir un jour créer ses propres puzzles, les développeurs ont été plutôt enthousiastes. En précisant toutefois que si l'éditeur de niveaux existait déjà, il leur restait à le rendre assez simple pour être utilisé. De toute façon, il ne sera fourni que si la demande des fans est assez forte. Ils invitent donc ceux-ci à se regrouper… et à attendre quelques mois.



Pour atteindre la porte, notre bonhomme en sucre doit faire apparaître les plateformes des cases en bleu foncé.





Oups. Oups. Oups. Et RE OUPS.

Genre Plateforme
Développeur Turtle Cream
Âge conseillé 6+
Site http://www.turtle-cream.com
Prix Environ 4 euros
Sortie disponible
Configuration recommandée Simple cœur 1,6 GHz, 1 Go RAM, carte vidéo 128 Mo
Texte en anglais, pas de voix

EN PLEIN DANS LA MÉLASSE

SUGAR CUBE : BITTERSWEET FACTORY

Partant du principe qu'il faut être fou pour ne pas aimer le chocolat, on pourrait se dire qu'il faut l'être également pour ne pas apprécier le jeu de Turtle Cream. Eh bien, cela ne marche pas comme ça.

EN RÉSUMÉ

Sur le papier, ça semblait génial. Clavier en main, c'est moins bien. On ne saurait pas trop dire par où le jeu a péché, mais malgré cela, on a quand même du mal à s'arrêter. Etonnant…

+
- De bonnes idées
- Des nouveautés à chaque niveau
- Addictif

−
- Mourir sur un « oups ! »
- Musicalement traumatisant
- Parfois aléatoire

VERDICT 11/20

Dans un souci d'équité et conscients que chaque jeu indépendant mérite sa légende, nous allons, si vous le voulez bien (dans le cas contraire ça ne change pas grand-chose, mais je suis polie), prendre quelques minutes pour inventer celle de *Sugar Cube: Bittersweet Factory*. Et comme il est quand même question d'un royaume tout en sucreries, on va se faire plaisir en usant du merveilleux : « Il était une fois ». Il était une fois, donc, les deux Coréens plutôt sympas de Turtle Cream attablés devant leur café. L'un d'entre eux, très concentré à gribouiller des niveaux de jeu sur un cahier quadrillé, se sert machinalement un sucre qu'il laisse glisser dans sa tasse. L'avenir venait de se jouer. Tandis que le développeur lâchait un « oups », le cube a atterri sur la dernière plateforme dessinée, et, vous me croirez ou non, a modifié alors les carreaux faisant apparaître des piques et quelques objets.

Aspartame

L'idée de génie, qui allait leur faire gagner l'IGF China en 2010, était née. Problème ? Génie rime parfois avec incompréhension. Pourtant, j'ai voulu y croire. Ce jeu de plateforme, basé sur un quadrillage où chaque case se retourne suite au passage du personnage pour faire apparaître de nouveaux éléments, c'était quand même un truc à vous donner envie d'avoir des carries. J'en voulais de cette réflexion intensive à chaque saut. Sauf qu'en le lançant, les sombres heures de mon *Sailor Moon* sur Super Nintendo me sont revenues en mémoire, ce n'était pas bon signe. Musique insipide, décor qui te file direct le diabète. Mais le pire était à venir, et le pire, c'est la mort du sucre. Autrement dit : un « oups » affligeant qui se répète encore et encore. Oui, car pour finir les niveaux, il faut mourir (beaucoup) afin de découvrir le décor et d'en retenir les subtilités, pour enfin réussir à le traverser. Ma première partie n'aura duré que dix minutes, avant le « rage quit » de circonstance. Un délai qui aurait suffi à vous livrer mes conclusions : *Sugar Cube* est plus futé qu'amusant, et surtout bien frustrant. Il conviendra à ceux qui manquent de challenges. Et comme toute sucrerie, il faudra la consommer à petite dose. Mais ça, c'est au bout de quelques heures de « oups » que je l'ai compris.

OSEF



S'il le voulait, Charlie pourrait s'emboîter dans le mec à droite pour débuter une jolie baston. Mais il n'est pas comme ça, Charlie.





Attention, spoiler : voici un moyen (consternant) de pourrir du caviar.

Genre Aventure

Développeur Double Fine Productions

Âge conseillé 6+

Site http://www.stackingvideo-game.com

Prix 13,50 euros

Sortie disponible

Configuration recommandée Processeur Core 2 Duo 2,2 GHz ou AMD Athlon 64 2,2 GHz, 2 Go de Ram, nVidia 200+ ou ATI 4500+

Texte français, pas de voix.

OÙ EST CHARLIE ?

STACKING

On se doutait déjà que les mecs enterrant le jeu d'aventure étaient des pauvres types. Puisqu'ils sont passés à côté de *Stacking*, on en a désormais la confirmation.

Comme on ne vous la fait pas, vous savez que chez *Joystick*, on aime la précision. Pas question de vous transmettre une citation en modifiant une virgule, ou même de troquer un mot contre un autre bien plus joli. Ce serait trahir, et trahir c'est moche. Mais pour en arriver à ce résultat, c'est toute une hygiène de vie qui est nécessaire. C'est donc en votre honneur, et pour ne pas changer une lettre aux indications fournies dans le jeu par Tim Schafer, qu'en plein resto, je me suis retrouvée à affirmer que *Stacking* était un petit jeu d'aventure hyper rafraîchissant mettant en scène des poupées gigognes qui ont le devoir de « s'emboîter par derrière ». Et voilà. C'est à peu près tout ce que j'ai pu dire car mes potes, n'étant pas comme vous, se sont étouffés de rire dans leur assiette et ont connu la mort atroce qu'ils méritaient. Le co-créateur de *Monkey Island* avait visiblement prémédité la chose en ricanant bêtement, mais clairement, je ne lui en veux pas.

Poupées rusées

D'ailleurs, comment pourrait-on lui reprocher quoi que ce soit alors qu'il vient enfin d'offrir au PC cette magnifique relecture du point & click, jusque-là réservée aux consoles ? Sublimée par quelques accords de piano et notes au violon, la déclaration d'amour empruntant le meilleur des grands films muets aurait graphiquement de quoi faire râler *The Artist*. Surtout, elle détourne tendrement les bases du jeu d'aventure, transformant les objets inanimés à assembler en personnages aux capacités propres, la solution unique aux énigmes des situations d'une richesse hallucinante, presque effrayante. Même si on voit parfois les ficelles et que les mécaniques se répètent, les aventures de Charlie Blackmore font parfaitement illusion. Et tout comme son héros, trop petit pour être considéré, *Stacking* va bien plus loin que prévu. Tandis que le gamin parti sauver ses frangins s'attaque aussi à l'esclavage des enfants, cette parenthèse jouissive célèbre l'imagination du joueur et de ses auteurs. Et invite à foutre le bordel, en rigolant afin d'amener un peu de raison en ce bas monde.

OSEF

EN RÉSUMÉ

Avec peu de moyens mais énormément d'idées, Double Fine fait des merveilles. *Stacking* est beau, sensible, inventif, drôle et intelligent, mais aussi rêveur et hyper rafraîchissant. Un vrai grand petit jeu indé.

+
- D'une richesse inouïe
- Une ambiance sublime
- Hyper attachant
- Le DLC est compris dans le prix !

−
- Parfois, un très léger souci de caméra

VERDICT 18/20



Pratique : certaines poupées ont le don de l'impolitesse.

S.A.V.

LE COIN DES DLC, PATCHS ET AUTRES EXTENSIONS. PARCE QU'UN JEU VIT ENCORE APRÈS SA SORTIE…

OPINION

PAR MISTER TICK

Reboot !

Le mois dernier, à cette place, se trouvait l'édito de la rubrique Rézo. Le problème, avec la rubrique Rézo, c'est qu'elle n'était pas super claire : on y parlait Free To Play et map packs, MMO et mods, le tout de manière un peu confuse. Du coup, quand il a fallu repenser le mag, on s'est posé la question de ce qu'on ferait de cette rubrique : la garder ? La modifier ? La supprimer ? On a décidé de faire un peu tout ça : il s'agit désormais de la rubrique S.A.V., qui traitera de tout ce qui concerne les jeux APRÈS leur sortie. DLC, extensions, packs en tout genre, mods, SOS… tout ce qui fait la vie d'un jeu durant les mois post-sortie se trouvera rassemblé ici. Au menu : des tests de DLC, tout ce qui concerne l'actu des patchs, petits et gros, et vous pourrez y trouver aussi d'anciennes pages qui restent utiles, comme le « Try again » ou le SOS. En revanche, vous n'y trouverez plus les tests et actus de Free To Play ou de MMO, par exemple. Ces derniers prennent désormais toute leur place dans la partie principale du mag, parce qu'il n'y a aucune raison de les traiter différemment des autres jeux. Voilà, c'est simple : avant la sortie, c'est là-bas. Après la sortie, c'est ici. Et puis c'est tout.





Battlefield 3 ■ Battlefield se rappelle à vous

BF 3 : DU DLC EN VUE POUR L'ÉTÉ !

On le sait depuis l'annonce de la sortie de *Battlefield 3,* EA ne tend plus que vers un but : dénicher le bon filon, la franchise qui lui permettra d'écouler autant de copies qu'un *Call of Duty.* Avec un résultat que l'on connaît aujourd'hui. Quelques millions d'unités, oui, mais surtout sur consoles – les pauvres ! – avec, pour contrepartie, un solo dont même un vertigineux *Homefront* ne voudrait pas. Enfin, si, le simulateur d'ouverture de portes de THQ aurait sûrement apprécié… Reste qu'à la poursuite de l'argent facile, EA suit encore une fois les traces d'Activision. Au programme : moult et maints DLC. Sauf que chez EA, on fait thématique, inspiré, peut-être même génial, si l'on regarde de plus près la première salve (en juin) : *Close Quarters,* un pack de quatre maps en intérieur, micro-destruction et verticalité des fusillades en prime. Ça donne envie, même si les amateurs de tactique sur maps immenses risquent de tirer une tronche de deux mètres de long, ces niveaux favorisant principalement les réflexes. Un peu comme le football en intérieur. Si, si, je vous assure ! Suivra *Armored Kill,* un pack spécifiquement dédié aux tanks, aux joujoux blindés et champs de bataille suffisamment longs et larges pour contenir la puissance de ces géants de fer. D'ailleurs, si l'on en croit EA, on y dénichera la plus grande carte jamais proposée pour un *Battlefield.* Enfin, *Endgame* devrait débarquer durant l'hiver prochain. Le contenu est classé top secret. On devrait vous liquider à la moindre fuite. Donc, motus et bouche cousue pour le moment. Pas besoin de vous faire un dessin, contrairement à Activision, de son appel du devoir et de ses contenus faméliques, EA semble avoir compris qu'il valait mieux tabler sur du DLC un peu moins dispersé, plus ciblé sur un type de joueur. Une politique éditoriale plutôt bien trouvée, non ? On vous le promet, il n'y aura pas de rats à tuer via QTE…

> « CHEZ EA, ON FAIT THÉMATIQUE, INSPIRÉ, PEUT-ÊTRE MÊME GÉNIAL. »

LOTRO ■ Un nouveau DLC pour la communauté de l'anneau

UN PEU PLUS À L'EST

Les joueurs – race haïssable s'il en est – sont pauvres. Oui, de sales pauvres qui ne pensent jamais à verser quelques euros pour aider les studios dans le besoin. Et cela, tous les développeurs de MMORPG vous le diront. D'ailleurs, la plupart de ces MMORPG ne passerait pas en Free To Play les uns après les autres s'il n'y avait que des riches pour s'amuser en ligne. Mais, voilà, faire l'obole aux démunis, au bout d'un moment, ça n'aide pas à boucler les fins de mois. Alors, histoire de payer une nouvelle machine à café à ses programmeurs, *Le Seigneur des Anneaux Online* se pare, encore une fois, d'un DLC : *Les Rives du Grand Fleuve.* Oui, on se rapproche encore du Mordor et de ses murailles hautes et menaçantes. Sauf qu'à la vitesse à laquelle on avance, on ne risque pas de le jeter, ce fichu anneau. Heureusement, le studio Turbine n'a pas manqué d'ajouter quelques couches de gameplay supplémentaires en la figure du soldat de terrain, une sorte de compagnon à invoquer en fonction des envies et besoins. En attendant l'extension *Les Cavaliers du Rohan,* prévue pour cet automne...



Donnez des ordres à votre soldat de terrain, de façon à ce qu'il vous protège sur le champ de bataille !

Kingdoms of Amalur : Reckoning ■ C'est parti !

PIRATES !

Chez Big Huge Games, on aime la poudre, les canons, les squelettes et les croix qui, sur une carte, marquent l'emplacement d'un trésor. D'où *La Légende de Kel le Mort,* DLC gentiment pirate, qui, en plus d'ouvrir une nouvelle aire de jeu, propose un univers légèrement déviant, avec donjons à foison et propriété à gérer pour les amateurs de demeures ...très typées. Pour 10 euros, et une durée de vie de 4 heures, votre guerrier-mage-voleur aurait tort de se priver.



BRÈVES

Délit de faciès

Ras le bol de jouer un freak dans *Mass Effect 3* ? Tout ça parce que le dernier BioWare ne sait pas récupérer votre sauvegarde du 2e volet ! Pas d'inquiétude, le studio canadien travaille d'arrache-pied sur un patch, histoire de ne plus ressembler à cette chose, là, en dessous !



Happy, happy !

Chez Joy, on aime *World of Warcraft,* surtout ces nouveaux pandas rayonnants, aussi kawaï qu'un jeu sur consoles (cf. notre dossier) ! Ça tombe bien, Blizzard semble d'ores et déjà prêt à proposer une cinquième extension à son best-seller. D'ailleurs, le scénario serait déjà finalisé. Joie. Bonheur.



Hell, no !

Développé par les trublions d'Arkedo, *Hell Yeah ! Wrath of the Dead Rabbits* joue la carte du cartoon orienté barbaque/gore, emballé par ce qu'il faut d'exploration pour faire tripper même le plus triste des pécéistes. Prévu pour dans « pas trop longtemps », *Hell Yeah !* devrait roxxer, et puis c'est tout.



On attend beaucoup des nouvelles quêtes quotidiennes. (ce type aussi, manifestement)

Star Wars: The Old Republic – Legacy update ■ **Genre** MMORPG / **Éditeur** BioWare

ÉPISODE 1.2, LA CONTRE-ATTAQUE DE BIOWARE

Bien décidé à ne pas laisser filer les joueurs qui ont craqué pour *SWTOR*, BioWare continue de les abreuver de contenu. On est remonté à la source…

Il y a six mois, Maître Jika m'accompagnait chez BioWare Austin (Texas) afin d'accomplir ma première mission pour le côté Joystick de la Force: ramener quelques interviews pour le hors-série *Star Wars: The Old Republic*. Une mission pleine de dangers au pays des colts et des bottes en peau de serpent, dont je m'acquittais pourtant de bonne grâce. Mais cette fois, je sens une perturbation plus grande encore dans la Force: «Ta formation touche à sa fin, jeune Padawan», qu'il m'a dit, le Maître Jika. «Désormais, tu es prêt à affronter seul l'équipe de BioWare. Ça tombe bien, ils nous invitent à la présentation de l'update 1.2». Euh, moi, tu es sûr? It's a trap ou quoi? Je suis loin d'être un expert en MMO, et j'ai même pas joué à la 1.1! «Je sens beaucoup de peur en toi. Mais c'est pas comme s'il y avait le choix, nous faut qu'on reste à Paris préparer la nouvelle formule». Bon. Heureusement, je ne suis pas seul sur cette mission. Deux cents représentants des meilleures guildes mondiales m'accompagnent. J'ai beau être un gros n00b, leurs exclamations, les syncopes et les éventuels orgasmes spontanés me serviront de thermomètre pour mieux comprendre ce que les joueurs attendent. Quinze heures d'avion plus tard, me voilà donc dans une salle gigantesque dont la climatisation glaciale n'entame en rien l'enthousiasme des guild leaders. À la tribune, James Ohlen, Daniel Erickson, Emmanuel Lusinchi, Gabe Amatangelo et Georg Zoeller se succèdent pour faire le détail de cette update prévue pour «bientôt». La première salve d'applaudissements est pour l'annonce des banques de guilde. Le message est clair: BioWare a conscience que les guildes n'ont pas toujours la vie facile dans *SWTOR*, et



C'est pour gagner 10 cm de sabre-laser?!



Customiser l'interface, l'étape est douloureuse.

entend bien corriger le tir. Bizarrement, le détail des nouvelles instances PvE n'est ponctué que d'un nombre très raisonnable de hourras. La nouvelle Zone litigieuse (« L'île perdue »), la nouvelle Opération (« Conflit explosif »), mais surtout, les nouvelles missions quotidiennes (sur Corellia) donneront du fil à retordre aux personnages de haut niveau, mais clairement, ce n'est pas là que les joueurs attendaient le plus BioWare. Le souci jusqu'ici, c'est surtout un PvP qui reste à la traîne, et ce n'est pas Novare Coast, une très classique nouvelle Zone de guerre, qui va les rassurer. À la pause, en tirant sur leur clope laser ou en comparant leurs porte-clefs Chewbacca, certains sont presque un peu déçus : même si les développeurs ont évoqué un remaniement complet, à terme, de l'Open World PvP, beaucoup en attendaient davantage, là, tout de suite, maintenant. Mais à la reprise, BioWare sort l'artillerie lourde… et



Avec l'Héritage, un Pureblood pourra enfin jouer Contrebandier.

« LE TOUT NOUVEAU SYSTÈME D'HÉRITAGE PERMETTRA À VOS PERSOS DE TRANSMETTRE CERTAINS DE LEURS POUVOIRS »

annonce qu'il sera désormais possible de faire fermer son clapet à C2-N2, le compagnon envahissant. C'est peut-être un détail pour vous, mais je vous jure qu'une bonne partie de l'assistance s'est mise à copuler frénétiquement à ce moment. Même accueil déraisonnable pour l'annonce du jetpack (un booster de luxe), de la boîte aux lettres, ou des mannequins d'entraînement dans le vaisseau, à tel point qu'on se demande pourquoi BioWare se prend la tête à proposer de vraies grosses nouveautés. Tiens, à propos, la voilà, la claque attendue : le tout nouveau système d'Héritage. Présenté sous la forme d'un arbre généalogique, il permettra à vos persos de transmettre certains de leurs pouvoirs à d'autres à la fin de certains chapitres. Idéal pour utiliser un bon vieux Force Choke avec un perso côté Lumineux, voire pour utiliser une classe avec une race pas du tout prévue à cet effet. Autre grand chantier : celui de rebalancer entièrement la difficulté. Oubliez le « Normal mode », remplacé par un « Story mode » aux modalités encore floues mais qui devrait s'adresser aux amoureux de jeux de rôle peu rompus à l'exercice du MMO. C'est gentil d'avoir pensé à moi, les gars. Le mode « Difficile », lui, devient du coup la norme pour le joueur de base. Quant au mode « Cauchemar », jusqu'ici très dispensable, il sera entièrement repensé afin d'offrir un défi à la hauteur de son nom, mais surtout, du matos à l'avenant. Pour achever les joueurs ravis, BioWare nous fait la démonstration de la toute nouvelle interface. De la taille, forme et position des fenêtres jusqu'à leur transparence, tout sera entièrement paramétrable. L'équipe n'a pas oublié non plus les petits détails que réclamaient les fans, comme l'affichage de la target's target et des bulles de chat. Alors, heureux ? Après la présentation, Emmanuel Lusinchi, le lead designer frenchie du jeu, me confiera qu'avec cette mise à jour 1.2, le but était surtout de finir de poser les bases, et que les choses plus ambitieuses allaient ensuite pouvoir commencer. Outre de nouvelles Histoires, il évoque même, des étoiles dans les yeux, les « batailles galactiques » qu'il nous prépare, en refondant complètement la partie spatiale. Impossible de lui soutirer des précisions, même avec mes pouvoirs de Jedi débutant. C'est bon Maître Jika, je peux rentrer maintenant ?

EDDIE WALOU



« J'ai les nerfs, faut que je tape sur quelqu'un. »

STAR WARS EN QUELQUES DATES…

1982
Premier jeu vidéo *Star Wars*, « The Empire Strikes Back » sur Atari 2600.

2003
En juin, sortie de *Galaxies*, premier MMO *Star Wars*.

2003
En juillet, sortie de *KOTOR*, premier jeu dans l'univers de l'Ancienne République.

2006
Début du développement de *The Old Republic*. Et oui, déjà…

2011
Sortie du jeu en décembre, et accueil critique favorable.

MODS

Un mod peut-il sauver un jeu en perdition ? On se souvient tous de *Half-Life* qui a continué à se vendre des années durant grâce à *Counter-Strike.* Le miracle peut-il se reproduire avec *In Country : Vietnam* pour *Red Orchestra 2* ?







IN COUNTRY : VIETNAM

Red Orchestra 2 est-il mort sur l'Ostfront ? Les serveurs du pourtant très attendu jeu de Tripwire sont en train de se vider lentement de leurs derniers joueurs mécontents. *In Country Vietnam,* un mod plus ou moins parrainé par les développeurs, pourrait bien changer la donne en offrant un peu plus de variété. Si vous êtes fatigué de patauger dans les ruines de Stalingrad, venez donc patauger dans la boue de la guerre du Vietnam. On sait encore peu de choses des features du mod, qui a été présenté lors de la Games Developer Conference à San Francisco, si ce n'est qu'il sera entièrement dédié à l'infanterie. Les deux camps en présence devraient logiquement être les GI américains et les sympathiques Vietcong. Les combats se dérouleront dans la jungle, avec des cartes aussi vastes que celles du jeu de base. Le peu de visuels qui a filtré laisse entrevoir des environnements de toute beauté, mais avec une appétence marquée pour le blur. D'ailleurs, veuillez m'excuser, il faut que j'aille mettre du collyre.

Site : http://www.incountrymod.com/
Tourne sur : *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad*

DÉVELOPPEMENT 90%

THE ABDUCTIONS II

Quand des modeurs nous promettent une aventure en plusieurs épisodes, on y croit en général moyennement. Ardoetia Production a pourtant décidé de faire mentir la rumeur, puisque le studio vient de sortir le deuxième épisode d'*Abductions,* leur aventure mystico-cauchemardesque, pour *Amnesia : The Dark Descent.* Petit rappel des faits : vous avez été enlevé par un certain Jacklyn (avec un nom pareil, ce n'est pas étonnant qu'il soit devenu un enfoiré), qui a endommagé votre mémoire. Vous vous baladez donc dans son sinistre et immense manoir pour comprendre qui vous êtes, comment vous sortir de là et accessoirement, savoir où se trouve cette ordure de décorateur et lui faire la peau. À la fin du précédent épisode, on ne se souvenait toujours pas de grand-chose, si ce n'est que l'on avait une femme et qu'elle avait été enlevée elle aussi. On se rappelait aussi que tout cela avait un vague rapport avec « trois frères ». Il y a donc encore bien des choses qui doivent être dévoilées dans cette série qui tient plus de la balade narrative que du FPS d'action.

Site : www.gnagnagna.com/bidule
Tourne sur : *Amnesia : The Dark Descent*

DÉVELOPPEMENT 100%

DAWN OF THE REAPERS

Si Lord Set tient ses délais (pensez ce que vous voulez, mais moi, j'ai comme un petit doute), la conversion complète de *Sins of a Solar Empire* basée sur l'univers de *Mass Effect* devrait être disponible au moment où vous tiendrez ce magazine entre les mains. Lord Set a fait un boulot énorme en reproduisant les navires spatiaux aperçus dans les *Mass Effect* et en en imaginant d'autres pour combler les trous. Deux factions seront proposées : le conseil de la Citadelle et les Moissonneurs. Si la première constitue une race des plus classiques, basant son gameplay sur la recherche technologique et la construction de vaisseaux de plus en plus puissants, les Moissonneurs, eux, s'inspirent plus volontiers des insectes sociaux. Ainsi, les Geth (les vaisseaux de base) voient leurs stats augmenter avec leurs nombres. De leurs côtés, les Collecteurs deviennent plus puissants s'ils sont à proximité des Moissonneurs, qui font office de vaisseau-mère. Ils n'ont donc pas une technologie qui évolue : leur multitude est leur force !

Site : http://www.moddb.com/mods/mass-effect-dawn-of-the-reapers/features/basic-feature-list
Tourne sur : *Sins of a Solar Empire*

DÉVELOPPEMENT 90%



APERTURE SCIENCE

Vous avez essoré les deux *Portal* et vous en redemandez ? Alors, tournez-vous vers *Aperture Science,* un mod qui rajoute dix niveaux de puzzles qui devraient mettre à rude épreuve vos neurones et votre portal gun. En théorie, ces dix niveaux ne constituent que le premier chapitre des aventures du Dr Rush. Et à mon avis, vu le temps qu'ils mettent à sortir, nous ne sommes pas près de voir le second…

Site : http://www.moddb.com/mods/aperture-science
Tourne sur : *Portal*

DÉVELOPPEMENT 80%

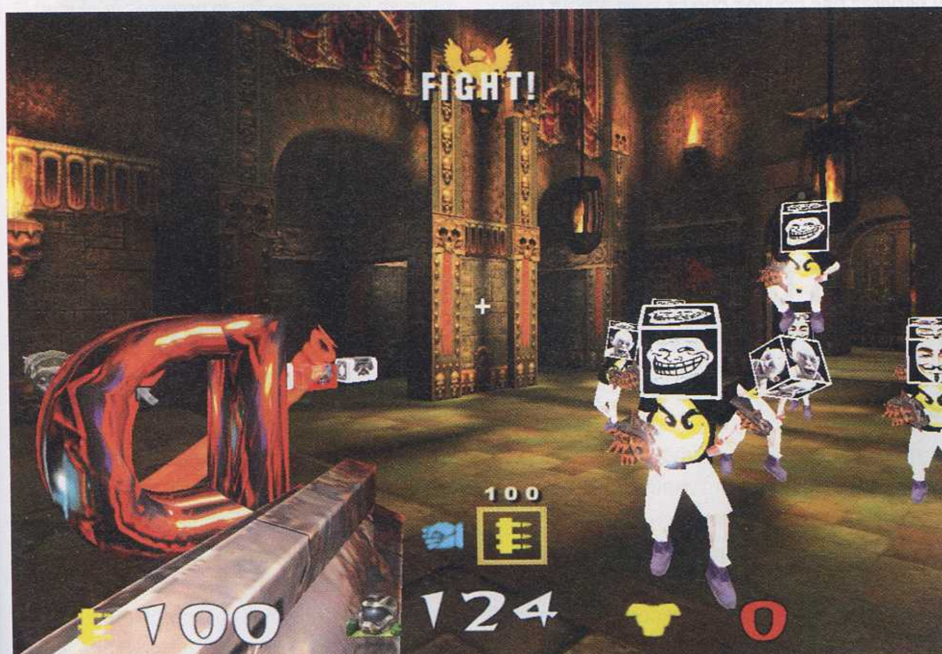


CUTEZOME DANMAKU MOD

Même s'ils en ont honte, je sais qu'il y en a parmi vous qui jouent encore à *Command & Conquer : Generals.* En voyant ce mod qui rajoute un gros tas de nouvelles unités, principalement axées autour de la cybernétique (comme les cybernetic marines ou des avions qui surfent sur la foudre), j'ai pensé à ces joueurs qui sont restés fidèles au titre contre vents et marées…

Site : http://www.moddb.com/mods/cutezome-danmaku-mod
Tourne sur : *Command & Conquer : Generals*

DÉVELOPPEMENT 100%



TIER666 TA

Tier666 TA n'est pas un nouveau mod, mais à l'occasion de la sortie de la version 6.66 (:fear:), nous avons jugé qu'il était bon de revenir sur cet indispensable compagnon d'entraînement pour tous les fans de fast FPS. *Tier666* modifie les skins, et surtout l'IA des bots, qui utilisent tous les glitchs de mouvements possibles et imaginables. *Tier666* apporte aussi une poignée de modes de jeu, comme celui où vous devez descendre des hordes de bots kamikazes.

Site : http://www.moddb.com/mods/tier666/news/tier666-ta-v666-released
Tourne sur : *Quake III Arena*

DÉVELOPPEMENT 100%

Jeu de niche pointu ou vaste fumisterie ? Retour sur le jeu le mieux vendu de 2011

LA FERME C'EST LIMITÉ

FARMING SIMULATOR 2011

« Hey Walou, toi qu'es breton, les tracteurs tout ça, ça doit te connaître. Ça te dirait de faire un Try again sur *Farming Simulator* » ? Alors d'une, c'est raciste, et le racisme c'est mal. De deux, je ne suis pas breton, je suis métis (ma mère a des origines normandes).

Si le jeu PC le plus vendu de l'année 2011 avait été *Modern Warfare 3*, j'aurais pesté. Si ça avait été la quatorzième extension des *Sims*, j'aurais pouffé. Mais d'apprendre qu'il s'agissait de *Farming Simulator*, ça m'a carrément déprimé. Pas par snobisme de gamer urbain (je vous jure, j'adore les bouseux), mais parce que, non content d'être d'une laideur sans nom, c'est un titre d'une nullité abyssale, un crachat à la figure des joueurs. Pourtant sur le papier, le deal est honnête : une grande carte, des champs à cultiver, des tas d'engins, bref, un paradis pour accros de la binette. Et évidemment, les premiers tracteurs sont franchement pourris, il faudra travailler dur pour s'en payer de plus rutilants. Cette course à l'échalote, c'est malheureusement le seul intérêt du titre. Parce que pour le reste, le constat, qui n'était déjà pas brillant à l'époque, s'avère tout aussi cruel un an après sa sortie.

Un max de blé

Ne vous fiez pas à son nom, *Farming Simulator* est à peu près tout sauf une simulation. N'espérez pas pouvoir choisir avec amour vos semis ou étudier avec soin les meilleurs sols : ici, il est juste question de planter (du blé, de l'orge, du colza ou du maïs, pour ce que ça change), d'attendre dix minutes que ça pousse, de moissonner et de recommencer dans la foulée. N'essayez même pas de foirer lamentablement, le jeu ne prenant pas en compte les saisons, et la météo n'a que peu d'influence. Pas de mauvaises surprises, pas d'imprévu, juste la même action, répétée mécaniquement et sans se poser de questions. Il n'y a rien à attendre non plus d'un éventuel volet « gestion » : tous les terrains nous appartiennent d'office, les graines et l'engrais sont gratuits et les ouvriers travaillent à l'œil. Enfin, quand je parle d'ouvriers, entendons-nous bien : il s'agit seulement d'un pilote automatique dépourvu d'initiative, qui attendra bêtement la fin du monde quand il butera contre un épouvantail ou que sa remorque sera pleine. Rapidement, tandis que l'IA plante et récolte, le joueur se retrouve à faire en permanence le taxi entre ses champs et la coopérative la plus proche pour revendre le fruit de la moisson. Et de jeu de ferme, *Farming Simulator* se mue en simulateur de livraison.

Au-delà des mods

Pour savoir si un titre vieillit bien, le mieux est encore d'aller faire un tour sur le multi voir s'il est encore peuplé. À ce niveau-là, pas de souci, il y a en permanence une centaine de serveurs français en ligne. En revanche, pour s'y connecter, c'est une autre paire de manches. Puisqu'il faut forcément posséder les mêmes mods que l'hôte, on passera pas mal de temps à en télécharger des dizaines sur un site intégralement en allemand. Et ce, sans assurance de pouvoir rejoindre la partie en fin de compte : la plupart des joueurs n'accepte pas les inconnus. À l'issue d'un week-end d'essai, je n'aurais été capable de joindre… qu'une seule partie. Au moins, cela m'aura permis de me rendre compte d'une chose : les mods, c'est ce qui fait sans doute tout l'attrait de *Farming Simulator* aux yeux de ses fans. On trouve sur le Net des centaines de véhicules, souvent mieux fichus que ceux du jeu de base, et à peu près autant de nouvelles maps. Ne rêvons pas, pour nous autres gamers sans pitié, je doute que ce soit ça qui sauve le jeu de ses mécanismes catastrophiques.

EDDIE WALOU

> « LES OUVRIERS ATTENDENT BÊTEMENT LA FIN DU MONDE QUAND ILS BUTENT CONTRE UN ÉPOUVANTAIL. »

LA CLÉ DES CHAMPS

Marre de faire des tours de champs en moissonneuse-batteuse ? Et si vous vous la jouiez Niko Bellic champêtre ? Pour tout ce qui est carambolage, il faudra repasser : les voitures des passants jouent au culbuto et se remettent sur leurs roues dès qu'on fait mine de vouloir les sortir de la route. En revanche, la map propose quelques petits coins touristiques à débusquer, comme une église perdue en montagne, un bord de mer fort reposant, ou encore une cascade à l'écart de tout. Certes, c'est marrant dix minutes maximum, mais il faut bien s'occuper.





1 - Première étape : retourner la terre. Mieux vaut laisser l'IA s'en charger.

2 - Deuxième étape : planter. Là encore, l'IA s'en sortira souvent mieux que vous.

3 - Pendant ce temps, pourquoi ne pas profiter du moteur physique pourrave pour rigoler un coup ?

4 - De jour comme de nuit, vous devrez vous acquitter des tâches dont les ouvriers sont incapables.

5 - Dommage que la prise en main soit si mauvaise, car le jeu peut se montrer agréablement reposant.

6 - Vous avez oublié de nourrir vos vaches ? Pas de panique, elles sont immortelles !

7 - Ça fait mal hein ? Habituez-vous à cet écran, parce que vous le verrez souvent, en multi.

8 - Vous êtes las de jouer au taxi ? Explorez donc un peu la map !

9 - Les maps customs sont inégales, mais les plus réussies, comme « Le Petit Perche », proposent aussi des nouveautés de gameplay.

10 - L'écran des achats : l'occasion d'améliorer son équipement contre des sommes folles.





















COUP DE ZOOM

WARGAME : EUROPEAN ESCALATION

À *STR* original, gameplay original. Le premier contact avec le multijoueur de *Wargame : European Escalation* peut être traumatisant. Alors on se calme, on respire un grand coup, et on écoute. **PAR SAVONFOU**

Avant de parler de *Wargame* et de l'art et la manière de maîtriser ses deux niveaux de gameplay, commençons par un rappel global. Chaque partie en multijoueur se commence avec une zone sous contrôle d'un M151A1 COMMAND (du côté de l'OTAN) ou d'un UAZ-469B (du côté des égorgeurs d'enfants avec le couteau entre les dents). Vous disposez également de 1 500 points à investir en troupes de base avant de lancer véritablement la partie. Chaque zone supplémentaire vous octroie un peu plus de points par minutes. Une partie se termine de deux façons : soit, à un moment, l'un des deux joueurs n'a plus ni troupes ni zones de renfort, soit un joueur atteint la limite de points de victoire (1 500 en général). Pour conquérir une zone, il faut envoyer un véhicule de commandement. Ces derniers coûtent très chers (200 points pour les plus basiques), mais en prendre un dans son roster de départ est une bonne idée pour augmenter rapidement son income.
Il existe des hélicoptères de commandement comme les MI-2D, mais les prendre serait cher payé pour une cible fragile que l'on ne peut même pas dissimuler dans une forêt. Mieux vaux opter pour un véhicule terrestre léger le plus basique possible (les versions blindées n'ont qu'un point d'armure frontale en plus et ne justifient pas leur coût).

Roster de départ

Comme il est impossible de savoir ce que l'ennemi va prévoir comme troupes, il faut se constituer une force polyvalente avec de l'antichar, de l'antiaérien et surtout de l'artillerie longue portée. C'est toujours celui qui fait le barrage d'artillerie au bon moment et au bon endroit qui remporte la partie. Les blindés antiaériens de base ont une portée ridicule et se font shooter de loin par les hélicoptères, donc les premières unités à débloquer seront des véhicules de soutien AA ayant une portée supérieure à 1 500 mètres, comme le 2K22M TUNGUSKA russe : nombreux sont les joueurs un peu noob qui rushent le véhicule de commandement avec des hélicoptères de soutien au sol. Plus globalement, au moment de choisir vos renforts, regardez les icônes d'armes du descriptif : missiles sol-sol, mitrailleuses, missiles sol-air ou obus. *Wargame* comporte plus de 300 unités, il est donc impossible de se souvenir de toutes. Il faut donc comparer scrupuleusement les caractéristiques. Si vous privilégiez la mobilité, choisissez les unités ayant le plus de fuel. Si c'est la puissance de feu qui vous intéresse, privilégiez les munitions.

Un pied devant l'autre

Le déplacement de votre armée sur la carte doit obéir à un schéma précis : reconnaissance, prise de points d'appuis, mouvement, puis de nouveau reconnaissance. La reconnaissance est très importante, car s'aventurer à découvert sans savoir si le bouquet d'arbres en face ne dissimule pas des chars est tout simplement suicidaire. Les hélicoptères de reconnaissance sont très utiles pour jeter un coup d'œil loin en avant afin de situer et noter la composition adverse et adapter la sienne en conséquence. Plus facile à protéger car très discrète, l'infanterie de reconnaissance comme le 2ᵉ REP FAMAS (cocorico !) est recommandée pour accompagner le gros de vos forces. Je dirais même qu'il en faut beaucoup pour scruter tous les abris possibles. Une fois que vous avez décidé par où vous allez passer, avancez votre reconnaissance. Placer des unités antichars dans une position défensive (bocage, sous-bois, sommet de dénivelé) permet d'arroser l'endroit que vous emprunterez. Si les choses tournent mal, ces positions serviront d'appui feu pour manœuvrer sans trop vous exposer. Une fois que le reste de vos forces est passé pour rejoindre la position d'appui feu suivante, ce seront ces unités qui avanceront à leur tour. L'idée est de réaliser ainsi des sauts de puce prudents jusqu'à la prochaine zone de renfort où vous souhaitez planter votre petit drapeau.



Il est souvent bon de ne pas tirer à vue. Laissez croire à l'ennemi qu'il est passé inaperçu, et écrasez tout son dispositif une fois qu'il est en place.



Ivan est un gars sans intérêt, il vaut mieux passer par Dmitri, Fedor et Elena pour atteindre le petit Gregory. *(ND Tick : quoi ?!)*



Il va vous falloir explorer les descriptions des unités avant de composer votre dream team.



Déployez très vite vos renforts. Une concentration de troupes constitue une cible trop tentante.



Qui fonce sur les routes sans se méfier s'expose à une grosse peignée !



Les rangées d'arbres sont de très bons placements pour faire fructifier vos blindés.

Tout cela ne se passe pas sans une force de réaction rapide : des gunship pour s'occuper des blindés, de l'infanterie (les hélicoptères spécialisés dans la chasse aux autres hélicos ne sont vraiment pas rentables) et cette fameuse artillerie qui vous apportera la victoire. L'idée est vraiment de voir l'ennemi sans être vu, et de l'écraser de loin. Si vous jouez en alliance avec un autre joueur, ce serait même une bonne idée que l'un des deux se consacre à l'artillerie et à la cavalerie volante. Il peut également gérer l'intendance en assurant les va-et-vient de véhicules de ravitaillement…

Besoin de soutien

Si la micro gestion ne vous fait pas peur, vous pouvez même tenter le combo « infanterie mécanisée + hélico de transport » afin de pourrir les arrières de l'adversaire. Quand des troupes se déplacent loin du front, les joueurs les basculent en déplacement rapide, en empruntant les routes. Des unités d'infanterie héliportée bien placées seront meurtrières sur des cibles aussi faciles, tout en étant moins fragiles que des gunship.

Enfin, intéressons-nous à la stratégie globale d'une partie. Le moment le plus délicat pour un joueur débutant est celui où il faut se décider à monter à l'assaut d'une nouvelle zone, et surtout choisir laquelle. Comme nous l'avons dit plus haut, la connaissance de la composition adverse demeure primordiale : si l'on sait ce qu'il y a en face, on peut partir au combat le cœur léger (enfin, pas trop quand même). Si vous jouez à l'aveugle (pauvre fou) ou si vous n'avez pas confiance en vous (pauvre lâche), vous pouvez tenter la technique du contre : barrer la route à une attaque ennemie avec une assise défensive solide, et espérer une victoire suffisamment nette pour progresser le temps qu'il se reconstitue. C'est une technique risquée, car si vous affrontez un vétéran, il se contentera de vous ignorer, de prendre un maximum de zones, avant de vous écraser sous le nombre.

Quant à savoir quelle zone conquérir, retenez bien que si les renforts sont commandés dans les zones à contrôler, elles doivent entrer sur la carte par les côtés. Donc avant de vous intéresser au centre, prenez le contrôle d'une deuxième zone sur le côté de la map, afin de raccourcir le trajet et ne pas avoir de vide derrière vous. Simple, non ? *(ND Tick : non)*



Les lance-roquettes produisent des pilonnages plus puissants que les autres pièces d'artillerie, mais se repèrent dès les premiers projectiles tirés.



THE ELDER SCROLLS ONLINE : ON PREND LES PARIS ?

LE DOSSIER CASSE-GUEULE...

Six mois après la sortie de *Skyrim,* le bruit court que Bethesda s'apprêterait à en annoncer une déclinaison façon MMO. Faisons le point sur cette folle rumeur et tant qu'à faire, tentons de deviner à quoi ça pourrait ressembler.

Le jeu de Zenimax Online utilisera le moteur HeroEngine, développé pour le MMO avorté *Hero's Journey.*

Ça faisait longtemps qu'on en entendait parler mais cette fois, c'est bon, ça y est, c'est sûr, Bethesda va annoncer un MMO *The Elder Scrolls* en mai. Ou au pire en juin, à l'E3. Ça se passera 1000 ans avant *Skyrim,* et trois camps s'y affronteront, chacun arborant un totem animal : un lion, un aigle et un dragon. C'est pas moi qui le dit, c'est le site Tom's Guide, qui tient l'info de son beau-frère. Je vous vois venir, bande de petits polissons. « Quatre pages sur une rumeur ? Ils se foutent de qui, chez *Joystick* ? », vous demandez-vous, et vous avez bien raison, même si j'apprécierais que vous usiez à l'avenir d'un langage plus châtié. Car il ne s'agit pas de n'importe quelle rumeur : un *Elder Scrolls Online,* ce serait une sacrée attaque en règle contre le tenant du titre, *World of Warcraft,* dont le trône vacille déjà depuis la sortie de *Star Wars : The Old Republic.* Ce serait aussi un étonnant retournement, de la part d'une série qui était à peu près la dernière à vanter les mérites du jeu 100 % solo. Pourtant, à bien y réfléchir, on peut aussi y voir un juste retour des choses, une façon de boucler la boucle : après tout, Richard « Lord British » Garriott l'a dit lui-même, le séminal *Ultima Online* puisait son inspiration dans Daggerfall, le deuxième opus de la saga. Et l'un des designers de *SWTOR* me confiait encore récemment que c'était le jeu qui l'avait le plus marqué. >>>

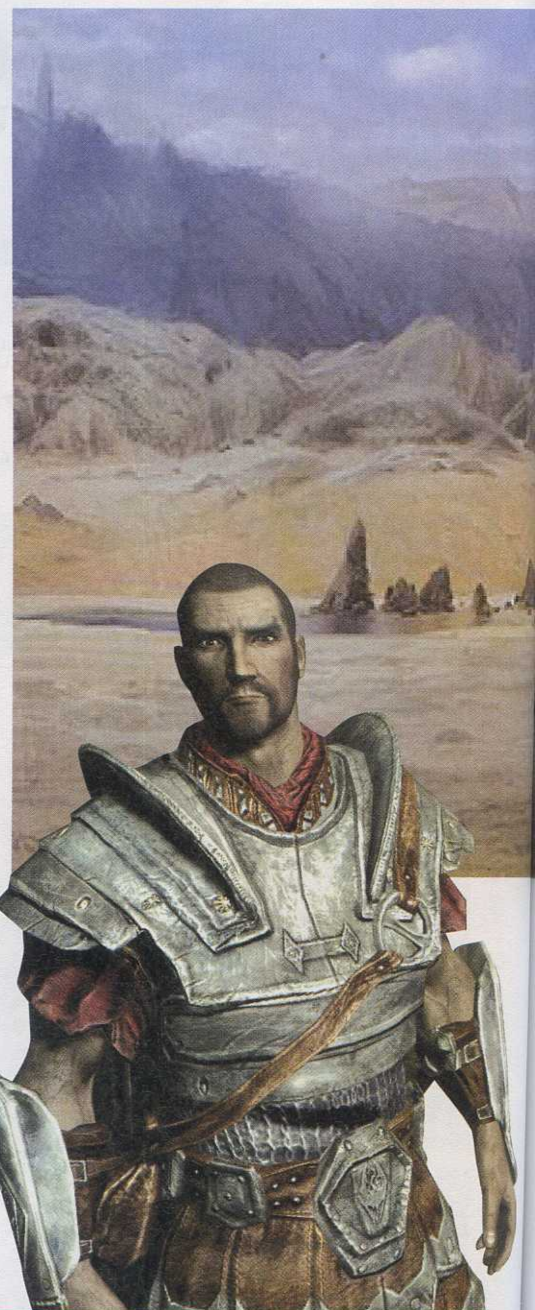
Dark Age of Tamriel

Le patron de Zenimax Online n'est autre que Matt Firor, qui fut en son temps le producteur de *Dark Age of Camelot.* Un MMO qui avait la particularité de placer au cœur de son gameplay les combats « royaume contre royaume » : du PvP massif avec à la clé, des conquêtes de territoires. Si l'éventuel *TES Online* s'en inspirait, voilà qui nous changerait plutôt agréablement de *WoW.*





Le second Numidium, que Dagoth Ur essaye de construire dans *Morrowind*…



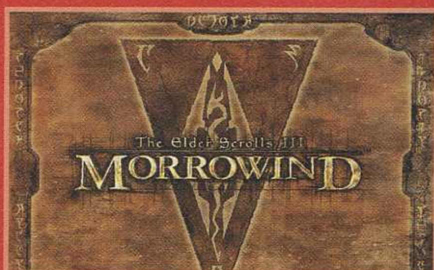
« D'APRÈS LA RUMEUR, *TES ONLINE* SE DÉROULERAIT UN MILLÉNAIRE AVANT *SKYRIM*, AVANT TOUS LES AUTRES JEUX. »

>>> Mais je vois que vous êtes toujours sceptiques. Il vous faut des faits, du concret, du solide.

Les remous de la rumeur

En voilà : en 2007, Zenimax (la maison mère de Bethesda) crée une division MMO, « Zenimax Online », et achète le nom de domaine « elderscrollsonline.com ». Dans la foulée, le studio acquiert le moteur HeroEngine (le même que *SWTOR*). Le projet passe ensuite en mode sous-marin, même si à la Quakecon 2009, Todd Howard de chez Bethesda créé la surprise en affirmant qu'un MMO *Elder Scrolls* est « toujours possible ». L'effervescence sur le Net est telle que Pete Hines, un autre ponte de Zenimax, est obligé de démentir et de préciser qu'il s'agissait d'humour. Tout ça nous amène en 2010, quand Bethesda est en plein procès contre Interplay, les deux éditeurs se disputant les droits d'un MMO *Fallout*. Chacun fait valoir ses droits, et Bethesda est bien obligé d'abattre quelques-unes de ses cartes. Le studio affirme travailler sur un MMO secret « à la *World of Warcraft* ». On évoque une centaine d'employés, et des di-

TROIS TOTEMS, TROIS FACTIONS, AUTANT DE POSSIBILITÉS



1 Le Dragon est depuis longtemps le symbole de l'Empire, comme en témoignent les jaquettes de *Morrowind* et *Skyrim*.

2 L'Aigle pourrait correspondre à Auri-El, vénéré par les Hauts Elfes et les Elfes des bois, qui s'est mué en oiseau pour guider son peuple hors du Plan Mortel.



3 Et si le Lion était le symbole du Mane (« Crinière » en anglais), le chef spirituel des Khajiits ?




Ce mystérieux artwork traîne sur le site de Zenimax Online depuis des années. Parcourra-t-on ce riant paysage dans un hypothétique *TES Online*?

Lolcats

Si vous êtes un lecteur méthodique et que vous commencez par le texte avant de vous jeter sur les encadrés, vous savez déjà que je ne serais pas étonné outre mesure que les trois factions d'un *TES Online* soient respectivement l'Empire, les Elfes du Thalmor et les Khajiits. Certes, une faction entièrement constituée d'hommes-chats, ça peut sembler improbable. Sauf que, même si les jeux ont jusqu'ici un peu fait l'impasse sur cet aspect, il faut savoir qu'il existe de nombreuses sous-espèces de Khajiits. Les puissants Cathay par exemple, feraient de parfaits tanks, les Suthay ont tout du fufu, tandis que les Dagi pourraient jouer le rôle de healers. Le bestiaire idéal pour les joueurs coréens, ou plus généralement pour les fans pervers de nekomimi.

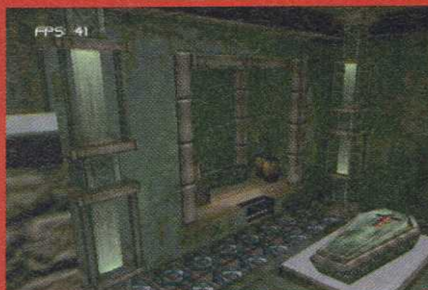
zaines de millions de dollars investis, mais on n'en saura pas plus. Du moins, pas avant mars 2012 donc, et cette rumeur colportée par Tom's Guide: pas de quoi fouetter un Khajiit, quoi. Alors faute d'infos, si on en inventait quelques-unes? Si vous voulez bien, on se retrouve au paragraphe suivant, le temps que je sorte de son emballage ma boule de cristal toute neuve.

Des plans sur la comète

D'après la rumeur, *TES Online* se déroulerait «un millénaire avant *Skyrim,* avant tous les autres jeux de la série». Soit en plein milieu de la Deuxième Ère, au plus tard en l'an 864: c'est en effet la date à laquelle commence *Redguard,* l'épisode dont l'histoire remonte le plus loin dans le passé. Ça tombe bien: c'est justement à cette époque qu'est né le Thalmor. Cette alliance entre les Hauts Elfes et les Elfes des Bois était alors bien décidée à saper l'autorité d'un Empire déjà fragilisé. Entre les deux, objet de leurs convoitises, on trouve Elsweyr, la province des Khajiits (des hommes-chats farouchement attachés à leur indépendance). Cette période historique obscure, Bethesda n'a commencé à la placer que récemment sous le feu des projecteurs, d'abord dans les deux romans *The Elder Scrolls,* puis dans *Skyrim*. Comme pour mieux y préparer les joueurs? En outre, ça colle plutôt bien avec les trois factions dont fait état la fameuse rumeur: le Dragon pour l'Empire, l'Aigle pour le Thalmor (et son dieu Auri-El) et le Lion pour les Khajiit, dont le chef suprême s'appelle le Mane… Autrement dit la « Crinière », en anglais. Et puis on le sait, ce conflit s'est terminé lorsque Talos, le refondateur de l'Empire, s'est rendu en Eslweyr pour activer le Numidium. Ce golem d'une puissance phénoménale a en effet le pouvoir de «casser» le temps et de jeter un voile trouble sur l'histoire, façon ardoise magique. Pratique pour Bethesda, puisque cela lui permet de prendre quelques libertés avec le background existant, quitte à brandir le Numidium comme justification aux paradoxes temporels ainsi créés. Évidemment, tout cela n'est que pure spéculation. Et quand Bethesda annoncera dans un an ou deux un MMO «Mon Petit Poney», vous pourrez ressortir cet article pour rigoler un bon coup. Par contre, si mon pronostic s'avère ne serait-ce que partiellement correct, je compte sur vous pour crâner et dire que vous l'aviez lu avant tout le monde dans *Joystick* (tandis que moi je réclamerai une augmentation substantielle).

NOSTRAWALOU

LES ÉPISODES QUE TOUT LE MONDE A OUBLIÉ





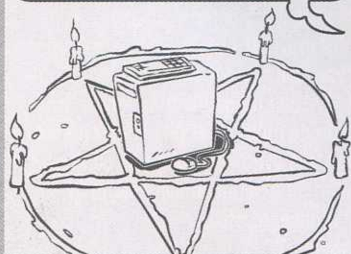
Comment ça, du multi dans mon *Elder Scrolls*! Scandaleux! Lamentable! Qu'on les pende haut et court! Sauf que… des *Elder Scrolls* dotés d'un multi, il y en a déjà eu deux. Le premier, c'était *Battlespire,* en 1997. Conçu comme une extension à *Daggerfall,* il sortira finalement comme un stand-alone vendu au prix fort. Il faut dire qu'à l'époque, le développement de *Morrowind* a été brusquement reporté après des mois de préproduction, et Bethesda a besoin d'argent frais sans tarder. Sans surprise, *Battlespire* fait un bide, et je suis probablement le seul taré à avoir essayé son mode deathmatch. Je vous rassure, vous n'avez rien raté. Pas rancunier, Bethesda refait le coup du multi en 2004 avec *Shadowkey,* son « *Morrowind* de poche » pour téléphone N-Gage. Un mode coop très sympathique sur le papier, à ceci près qu'il demandait 1/ de posséder un N-Gage, 2/ de connaître un ami qui en avait un aussi; la probabilité de remplir ces deux conditions étant dangereusement proche de zéro.

OPINION

PAR BOBA FETT

Préparez un PC diabolique!

Il aura fallu attendre les prémices de l'été pour voir un coup de Blizzard s'abattre sur la communauté des joueurs: *Diablo III* sort le 15 mai prochain et constitue, à n'en pas douter, l'occasion idéale de revoir la configuration du PC prévue pour le faire tourner. Un grand bonheur ne venant jamais seul, le marché regorge de produits surpuissants et innovants, et la période est plus que propice au changement de composants. Au premier rang de ceux-ci se tient évidemment la carte graphique, un bastion totalement investi par AMD depuis plusieurs mois, à travers sa série de Radeon HD 7000. nVidia revient enfin dans l'arène et s'apprête à commercialiser une nouvelle gamme de GPU gravés en 28nm, aux performances taillées pour les joueurs les plus exigeants. Attendez-vous à voir les prix du juteux marché de milieu de gamme baisser férocement à cette occasion. Du côté des processeurs, même si la concurrence a tendance à faiblir, Intel peaufine son architecture Ivy Bridge promise pour la même période. Face à pareille avalanche de produits, il n'y aura donc que notre portefeuille qui fondra comme neige au soleil!





Bilan ■ Le point sur les nouveaux produits de la marque à la pomme

APPLE AU SOMMET, OU PRESQUE

Jusqu'à présent, l'actualité du géant de Cupertino avait esquivé les pages de *Joystick* et la prise de poids du magazine est donc l'occasion rêvée de faire le point sur son insolente réussite… Mais aussi d'évoquer ses faiblesses. Ça ne vous a certainement pas échappé: la troisième révision de l'iPad (ne l'appelez plus iPad 3, mais juste «iPad») est sortie le 17 mars dernier et avec lui le chiffre – assez incroyable – de trois millions d'exemplaires vendus en à peine trois jours. Un montant énorme, qu'on a presque du mal à comprendre, car ce faux iPad 3 n'est clairement qu'une mise à jour matérielle de l'iPad 2: nouvel écran Retina de 9,7 pouces (comme avant, donc) affichant une résolution de 2048x1586 (contre du 1024x768 dans les versions précédentes), processeur graphique à 4 cœurs, dictée vocale, appareil photo 5 Mpx, épaisseur légèrement revue à la hausse… Une belle machine, certes, mais également une jolie absence de prise de risque de la part d'Apple, qui préfère s'appuyer sur un catalogue de produits déjà bien implantés et de mieux en mieux rodés. Et ça semble lui réussir, puisque jamais la société ne s'est aussi bien portée: première cotation mondiale, le titre boursier de la firme atteint, au moment d'écrire ces lignes, presque 600 dollars. Et continue de grimper. Inutile de dire que les actionnaires ayant investi il y a quelques années peuvent sabrer le champagne, d'autant plus qu'ils se sont vus, pour la première fois, verser des dividendes. Doit-on y voir un des premiers changements de politique de l'ère post-Steve Jobs? Toujours est-il qu'Apple fait désormais figure de colosse indestructible dans le monde du high-tech, et affiche une domination sans partage sur le marché florissant des tablettes. Mais attention à ne pas miser tous ses deniers sur le même cheval! L'Apple TV, par exemple, semble clairement en retrait et peine à convaincre, malgré une nouvelle version dévoilée en même temps que le «nouvel iPad». L'iPhone, quant à lui, reste une valeur très sûre, mais les terminaux sous Android ont légèrement le dessus. Enfin, n'oublions pas Microsoft, dont la force de frappe est illimitée et qui est prêt à tout pour imposer le duo Windows Phone 7/Windows 8. La bataille des plateformes mobiles promet donc d'être féroce dans les mois à venir, et Apple a tout intérêt à prendre quelques risques rapidement, comme il a su le faire au milieu des années 2000.

> **« UNE BELLE MACHINE, MAIS UNE ABSENCE DE PRISE DE RISQUES. »**

Renouvellement de moniteurs en perspective ■ La démocratisation de la norme 4K

DES ÉCRANS FLEXIBLES À LA RÉSOLUTION QUAD HD

Après plusieurs mois de vaches maigres, durant lesquels seule l'apparition d'écrans 3D aura su nous tenir en haleine, le marché des téléviseurs et des moniteurs devrait à nouveau rebondir sur une grande évolution technologique : l'arrivée de la Ultra Haute Définition (UHDTV). On distingue toutefois deux déclinaisons de cette norme : le Quad HD et le 4K. La première affiche quatre fois plus de pixels que le Full HD, soit une résolution de 3 840x2160 pixels. La seconde est taillée pour le cinéma numérique et présente une résolution légèrement supérieure, de 4 096x2160 pixels. Et comme si ça ne suffisait pas, Sony participe à compliquer la donne en nommant « 4K » sa gamme de téléviseurs UHD… qui épouse pourtant la norme Quad HD ! Si vous peiniez déjà à vous y retrouver parmi les dénominations HD Ready et Full HD, la situation n'est donc pas prête de s'arranger. Autre révolution dans le domaine de l'imagerie, Samsung confirme la commercialisation d'écrans OLED flexibles pour sa future gamme de mobiles. Le marché se dynamise en 2012 !
Site : **www.sony.com**



Polémique ■ Free peine à satisfaire ses clients sur mobile

LA GUERRE NE FAIT QUE COMMENCER

Il était une fois un opérateur internet désireux de profiter de la manne offerte par le marché du mobile. Sûr de son fait, le gentil chevalier s'en alla affronter les sinistres opérateurs installés, et chamboula tout sur son passage. Ses ennemis étaient nombreux, mais ils durent se résoudre à s'aligner sur notre téméraire opérateur. Ce que n'avait pas prévu ce dernier (ou en tout cas ses infortunés clients), c'est que la technique viendrait compliquer son beau projet. Coupures de réseaux fréquentes, 3G absente… Les clients commençaient à faire marche arrière. Il allait devoir trouver une solution… *(À suivre)*



BRÈVES

Un mini-PC survitaminé

Sous le nom de « Zbox ID82 » se cache un mini-PC remarquablement bien équipé, compte tenu de son gabarit : il abrite un Core i3-2330M dans un écrin miniature dont le constructeur Zotac a le secret. Une solution idéale pour se constituer un PC Media Center surpuissant !



Équipez-vous d'un NAS

Synology, l'un des constructeurs les plus réputés du marché des NAS, commercialise un modèle très simple, pratique et abordable. Le DS112j dispose d'une unique baie de 3,5 pouces hébergeant un disque dur Serial ATA à 3 Gbps. Comptez 120 euros pour un tel accessoire, à intégrer à votre réseau domestique.



Conjuguez CPL et Wi-Fi

Avec le TL-WPA281, TP-Link lance un produit innovant : ce boîtier CPL fait office de point d'accès sans fil. Il permet ainsi de relayer un réseau Wi-Fi en le propageant à travers le réseau électrique, ou au contraire de déployer un signal sans fil à partir d'une prise de courant. Un boîtier unique coûte 45 euros.



BRÈVES

Silence, ça tourne



Be Quiet! s'apprête à commercialiser une nouvelle vague de ventilateurs silencieux, les SilentWings 2. Déclinés en des modèles de 80 mm, 92 mm, 120 mm et 140 mm, ces modèles présentent des pales spécialement étudiées pour réduire les nuisances sonores tout en présentant un excellent rendement. Comptez de 18 à 22 euros.

Un PC portable de course

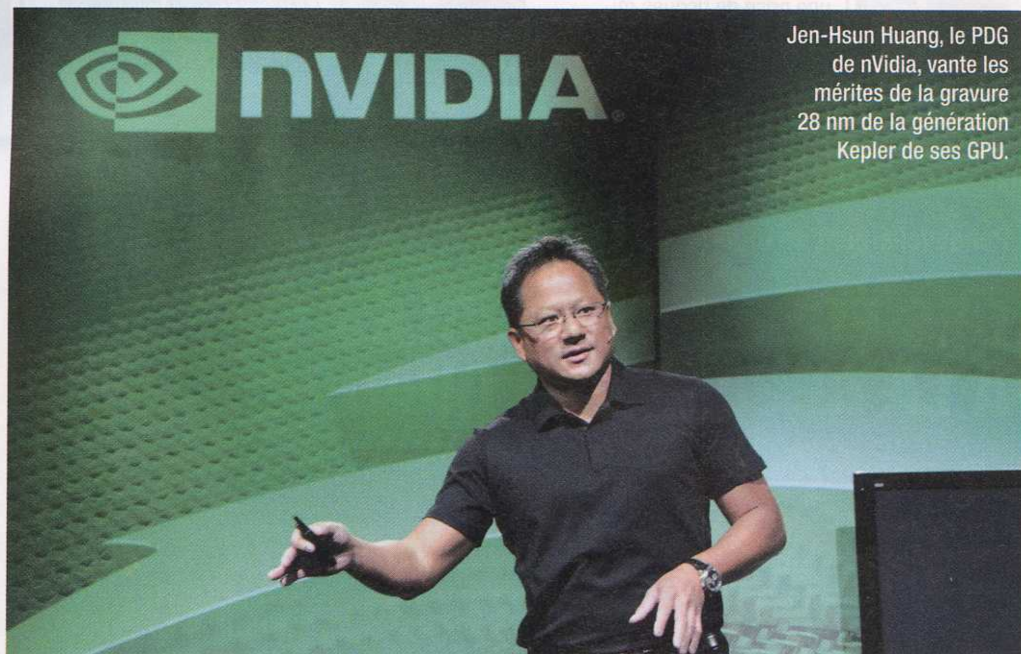
Qui a dit que le jeu vidéo sur un PC portable n'était pas une réalité ? Pas MSI en tout cas, à en juger par sa dernière bête de course de série G. Embarquant un Core i7-2920 Extreme Edition overclocké à 4,16 GHz et une GeForce GTX 570M avec 3 Go de GDDR5, ce PC de 17 pouces pour 3,85 kg offre des performances de rêve… À quel prix ?



Alimentations à haut rendement

Vous envisagez d'investir dans une GeForce GTX 680 ou une Radeon HD 7970, mais votre bloc d'alimentation paraît faiblard ? Intéressez-vous de près au Fatal1ty 1 000 watts d'OCZ ; certifié 80 Plus Gold, ce bloc modulable au design agressif présente des câbles avec un gainage individuel. Le prix n'a pas encore été communiqué…





Jen-Hsun Huang, le PDG de nVidia, vante les mérites de la gravure 28 nm de la génération Kepler de ses GPU.

La GeForce GTX 680 s'annonce grandiose ■ AMD ne fera plus cavalier seul…

NVIDIA REVIENT DANS L'ARÈNE

Alors qu'AMD dispose déjà de six références à son catalogue dans la série des Radeon HD 7000, nVidia jouait jusqu'à présent la carte de la prudence et peaufinait l'architecture Kepler de ses futurs GPU. Accusant ainsi plusieurs mois de retard sur son concurrent direct, la firme au caméléon voulait probablement éviter les déboires qui avaient accompagné la sortie des GeForce GTX 400, trop énergivores et ayant tendance à surchauffer. Grand bien lui en a pris : d'après de premières rumeurs circulant sur la Toile, la GeForce GTX 680 serait 10 à 20 % plus performante qu'une Radeon HD 7970. S'articulant autour du GPU GK104, ce modèle très haut de gamme compte 1 536 unités de traitement CUDA à 1 006 MHz, et dispose d'un mode Turbo permettant de cadencer le cœur graphique à 1 058 MHz. La carte s'accompagne de 2 048 Mo de mémoire GDDR5 sur un bus de 256 bits, avec une bande passante de 6 Gbps. L'enveloppe thermique est de 195 watts, ce qui laisse présager une consommation électrique relativement tolérable pour un tel niveau de puissance. Ce n'est toutefois pas très étonnant dans la mesure où la GeForce GTX 680 est le premier modèle signé nVidia à embarquer un GPU gravé en 28 nm. Le modèle de référence dispose de connecteurs relativement standard (2 ports DVI, 1 port HDMI 1.4a et 1 port DisplayPort 1.2) et s'avère plutôt court, avec une longueur de 25 cm environ. La carte est alimentée par deux connecteurs PCIe de six broches et présente un système de refroidissement plutôt massif, avec un système de chambre à vapeur. Mais au-delà des performances brutes, sur lesquelles nous reviendrons le mois prochain à travers un test complet, l'arrivée de la GTX 680 signe essentiellement le retour à une guerre des tarifs entre nVidia et AMD. Le modèle haut de gamme de nVidia est en effet proposé à 510 euros chez les premiers revendeurs l'affichant dans leurs étals – l'un des prix les plus élevés du marché en comparaison de la Radeon HD 7970, qui commence désormais à se tasser aux alentours des 440 euros. En guise de rampe de lancement, nVidia a également baissé le tarif des GTX 580 (339 euros) et 570 (249 euros). Du côté des Radeon, de nombreux constructeurs tiers proposent désormais des HD 7970 overclockées d'usine afin de concurrencer de manière plus frontale le nouveau mastodonte de nVidia. Wait & see, rendez-vous le mois prochain !

> **« LA GTX 680 SERAIT 10 À 20% PLUS PERFORMANTE QU'UNE RADEON HD 7970… »**

La Radeon HD 7990 dans les starting-blocks ■ Deux GPU Tahiti, sinon rien !

VOUS EN VOULEZ TOUJOURS PLUS ?

À l'occasion de la sortie de la GeForce GTX 680, la concurrence s'organise et AMD ne souhaite pas voir son avance se réduire à peau de chagrin en quelques jours à peine. Le constructeur annonce ainsi la sortie imminente d'une Radeon HD 7990 pour la fin du mois d'avril. Équipée de deux GPU Tahiti XT cadencés à 850 MHz, la carte comprendrait en outre 2x3 Go de mémoire GDDR5, cadencée à 1 250 MHz sur un bus de 384 bits. Le résultat équivaudrait ainsi peu ou prou à une configuration en CrossFire X de deux Radeon HD 7970, soit un véritable monstre de puissance ! Grâce à la technologie ZeroCore Power, la carte maintiendrait une consommation électrique plutôt raisonnable, en éteignant notamment l'un des deux GPU pour les tâches les moins gourmandes en ressources.



Du côté du prix, rien n'a encore filtré, mais on peut s'attendre à une note très salée. Si l'on se réfère à la génération précédente, la Radeon HD 6990 est toujours commercialisée aux alentours de 600 euros, soit deux fois le prix de la HD 6970. Si AMD applique la même règle de calcul, cette future Radeon HD 7990 pourrait bien avoisiner les 800 euros. Un tarif évidemment prohibitif, qui positionne ce modèle comme une pure vitrine technologique. Mais quand on aime…

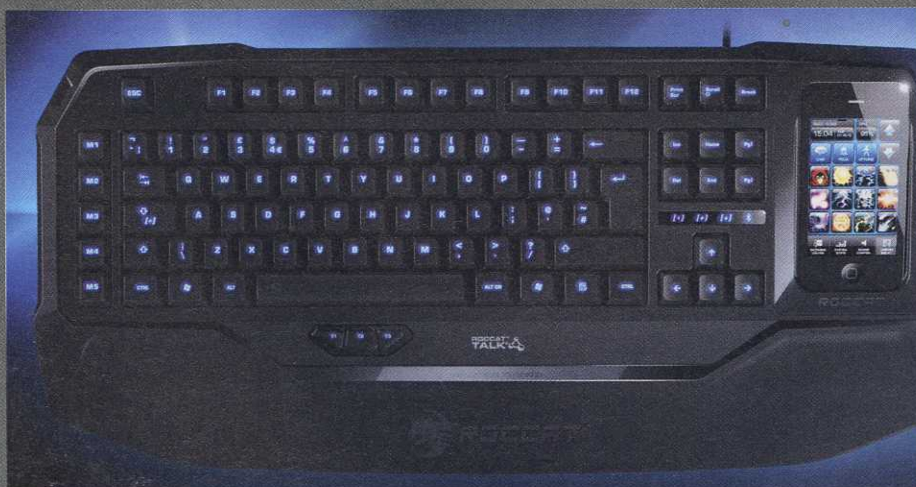
Site : www.amd.com

SHOPPING

ROCCAT POWER-GRID

Autour d'un concept innovant, Roccat s'apprête à introduire la technologie Power-Grid permettant aux hardcore gamers de contrôler des jeux et un PC depuis un Smartphone. Autour du clavier Phobos et du dock Apuri, spécialement étudiés pour héberger un iPhone, et d'une application propriétaire pour iOS et Windows 7, vous pilotez ainsi vos jeux et vous préparez des icônes à l'effigie d'actions spécifiques, tout en vérifiant l'état de votre système. Original. Utile ?

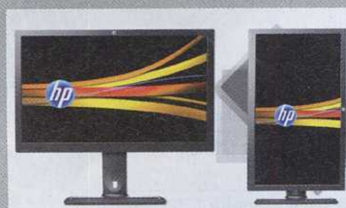
www.roccat.org



BRÈVES

Un moniteur haute résolution

Si les moniteurs de 27 pouces se sont considérablement démocratisés et présentent des tarifs alléchants, rares sont les modèles abordables arborant une résolution de 2560 x 1440 pixels. Avec le ZR2740w, HP met fin à cette situation : proposé aux alentours de 500 euros, ce modèle design vous offre un espace de travail considérable.



Le Vertex 4 est dans les bacs

Alors que le Vertex 3 constitue l'un des meilleurs SSD du moment, OCZ s'apprête à commercialiser son digne successeur. Basé sur un contrôleur Indilinx Everest 2, le Vertex 4 présente des caractéristiques de rêve et devrait culminer à un débit en écriture/lecture de l'ordre de 550 Mo/s. Aucune date de lancement n'a été annoncée.



Un disque dur sans fil

Petite originalité, le Gauntlet de Patriot est un boîtier pour disque dur équipé d'un connecteur Wi-Fi. Visant à étendre les capacités de stockage d'une tablette Internet, ce modèle de 2,5 pouces dispose également d'un port USB 3.0 et présente une batterie interne d'une autonomie de six heures pour un disque dur, et de neuf heures pour un SSD.



Constructeur AMD

Fréquence 1 GHz (7870), 860 MHz (7850)

Fréquence mémoire 1 200 MHz

Gravure 28 nm

Mémoire vidéo 2 048 Mo GDDR5

Interface mémoire 256 bits

Longueur 25 cm, dual-slot

Connectiques 2 ports mini-DisplayPort 1.2, 1 port HDMI 1.4a, 1 port DVI

Unités de calcul 1 280 et 1 024 processeurs de flux (7870 et 7850)

Site www.amd.com

Prix 389 € (7870) 309 € (7850)

Sortie disponibles

EN RÉSUMÉ

Avec les Radeon HD 7870 et 7850, AMD s'adresse enfin au noyau dur des joueurs : les performances sont excellentes et les tarifs devraient être revus à la baisse d'ici le retour de nVidia sur le marché.



- Les performances
- La consommation électrique
- Faible dégagement de chaleur



- Le prix légèrement excessif
- La disponibilité en boutique
- AMD fait cavalier seul

VERDICT 17/20

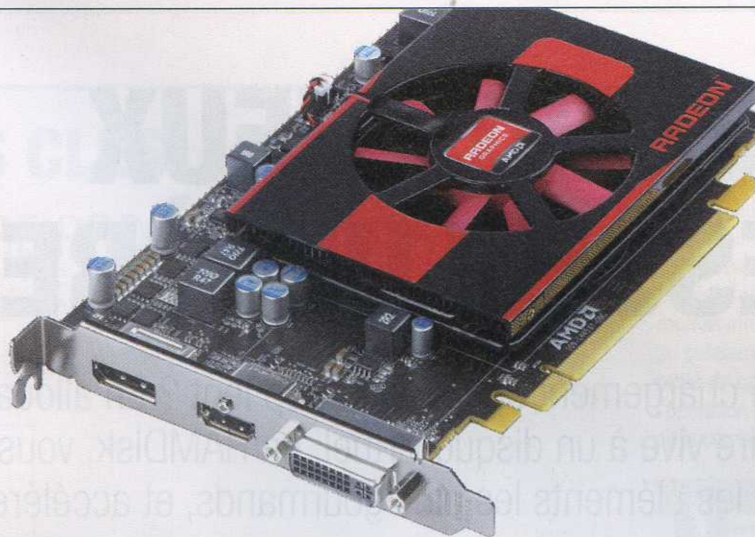
AMD Radeon HD 7870 et 7850 ■ AMD explore le milieu de gamme

POUR 25 CM DE PLAISIR

Semaines après semaines, AMD continue de décliner son excellente série de Radeon HD 7000, dont le GPU est gravé en 28 nm, et couvre désormais le tant attendu marché du milieu de gamme. Les Radeon HD 7870 et 7850 visent en effet à remplacer les Radeon HD 6950 et 6970 en empruntant les très bonnes caractéristiques des GPU Tahiti qui avaient ouvert le bal au début de l'année, tout en présentant un tarif plus alléchant : 310 euros (7850) et 390 euros (7870). Le noyau dur des joueurs exigeants est ainsi clairement visé, et ces deux cartes cumulent tous les avantages de la nouvelle gamme du fondeur, en particulier la technologie ZeroCore Power. Leur consommation électrique tutoie alors les 60 watts au repos et les 180 watts en pleine charge, soit une baisse considérable par rapport à la gamme précédente (265 watts pour une Radeon HD 6970 et 240 watts pour une GeForce GTX 560 Ti). Épousant un PCB de 25 cm et un design double-slot, ces deux cartes se montrent particulièrement discrètes à l'usage (50 dBA en pleine charge) et encaissent parfaitement les overclockings les plus poussés. Du côté des performances, c'est un sans-faute : la Radeon HD 7870, avec son GPU cadencé à 1 GHz et ses 2 Go de GDDR5 à 1 200 MHz sur un bus mémoire de 256 bits, est supérieure de 10 % à la Radeon HD 6970 et inférieure de 7 % à la GTX 580, toujours vendue au-delà des 400 euros. La 7850 est quant à elle une sérieuse concurrente à la GTX 560 Ti, qu'elle enfonce de 10 %. Elle constitue à ce jour l'un des modèles les plus intéressants du catalogue d'AMD, même si sa position de leader solitaire l'autorise à gonfler légèrement les tarifs. Vivement que nVidia revienne dans la course afin de peser plus lourdement sur la guerre des prix !



« LA RADEON HD 7870 TUTOIE LES PERFORMANCES DE LA GTX 580, POUR UN PRIX INFÉRIEUR »



Constructeur	AMD
Fréquence	1 GHz (7770), 800 MHz (7750)
Fréquence mémoire	1 125 MHz
Mémoire vidéo	1 024 Mo GDDR5
Longueur	21 cm dual-slot (7770), 17 cm single-slot (7750)
Connectiques	2 ports mini-DisplayPort 1.2, 1 port HDMI 1.4a, 1 port DVI
Prix	99 € (7750) et 149 € (7770)

EN RÉSUMÉ

Petit prix oblige, les Radeon HD 7770 et 7750 offrent des performances moindres. Elles constituent toutefois des solutions intéressantes pour les PC d'appoint ou les joueurs les moins exigeants.

+
- Rapport qualité/prix
- Faible consommation
- Alim PCI-e de la 7750

−
- Performances faibles
- La HD 7770 moins intéressante

VERDICT 14 /20

AMD Radeon HD 7770 et 7750 ■ Abordables mais limitées

LES MEDIA CENTER ONT LES CARTES EN MAIN

En marge des modèles haut de gamme de son catalogue, AMD commercialise deux références destinées aux configurations modestes et aux PC Media Center : les Radeon HD 7770 et 7750 empruntent à la gamme sa faible consommation électrique, en présentant des performances moyennes, respectivement proches de la Radeon HD 6790 et de la GeForce GTX 550 Ti. Proposée à moins de cent euros, la 7750 est l'une des plus intéressantes : elle ne tire son alimentation que du port PCI-e. Les joueurs purs et durs peuvent toutefois passer leur chemin. À noter que ces cartes sont déjà disponibles en boutique…

Constructeur	Intel
Cores/Threads	4/8
Fréquence de base	3,6 GHz
Fréquence max	3,9 GHz
Socket	LGA 2011
Gravure	32 nm
TDP	130 W
Cache L3	10 Mo
Site	www.intel.com
Prix	Environ 265 €

EN RÉSUMÉ

Très performant, le Core i7 3820 constitue l'un des meilleurs processeurs à quatre cœurs à ce jour.

+
- Les perfs brutes
- Le rapport qualité/prix
- La consommation

−
- Socket LGA 2011
- Pas de coefficient multiplicateur débloqué
- Disponibilité

VERDICT 17/20

Intel Core i7 3820 ■ Sandy Bridge-E enfin abordable !

EN 2012, LE LGA 2011 SE DÉMOCRATISE

Jusqu'à présent, la gamme des Sandy Bridge-E ne constituait qu'une vitrine technologique : proposés à 512 euros (Core i7 3930K) et même 865 euros (Core i7 3960X), ces deux hexa-cœurs demeuraient inaccessibles. On salue donc l'arrivée du Core i7 3820, un quad-cœur cadencé à 3,6 GHz qui supporte bien l'overclocking (à travers le BCLK) jusqu'à tutoyer une fréquence de 4,3 GHz. Il supplante même le Core i7 2700K, tout en présentant un tarif plus intéressant (278 euros). Vous devrez toutefois investir dans une carte mère disposant d'un socket LGA 2011.

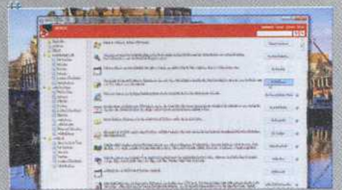


UTILITAIRES

WSCC 2.0

Sous un patronyme un peu pompeux (Windows System Control Center), WSCC est une vraie mine d'or : cet utilitaire regroupe plus de 250 modules issus des prestigieuses suites Sysinternals et NirSoft Utilities, pour paramétrer Windows sous toutes les coutures et gérer au mieux son système.

http://tinyurl.com/3q29tsh



Recuva 1.42

Développé par les auteurs de CCleaner, Recuva est un puissant utilitaire capable de restaurer les fichiers perdus. On apprécie notamment la clarté des informations qui indiquent l'état de chaque élément ainsi que le moteur de recherche pour retrouver rapidement un fichier.

http://tinyurl.com/c3eosk



SyncToy 2.1

Très utile au quotidien, cet outil développé par Microsoft vous permet de synchroniser le contenu de deux répertoires, notamment entre votre PC et votre mobile ou entre deux postes de votre réseau domestique. Simple et gratuit, il s'intègre par ailleurs au planificateur de tâches de Windows.

http://tinyurl.com/3fe4sdc



CHARGEZ VOS JEUX EN VITESSE-LUMIÈRE !

Vous jugez le temps de chargement de vos jeux trop lent ? En allouant une portion de votre mémoire vive à un disque virtuel, un RAMDisk, vous pourrez y déposer les textures et les éléments les plus gourmands, et accélérer vos parties.

DURÉE

30 minutes

NIVEAU

Intermédiaire

MATÉRIEL

ImDisk Virtual Disk Driver (http://tinyurl.com/4v3vsnc)

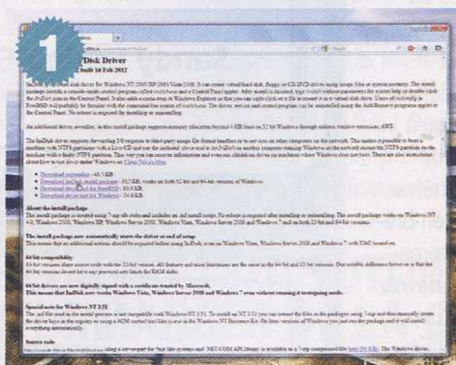
Puisant ses racines dans l'histoire de l'informatique, le concept du RAMDisk apparaît en 1979 alors que les disques durs à plateaux sont encore bien loin d'embrasser leur statut actuel de périphériques incontournables. L'idée est simple: vous allouez une portion non-utilisée de votre mémoire vive à un disque virtuel, auquel vous accédez comme pour n'importe quelle unité. Vous vous affranchissez ainsi de l'inévitable temps d'accès des disques durs classiques et vous profitez d'un chargement immédiat de vos données. On comprend vite l'intérêt d'un tel système dans le cadre des jeux, dont les textures et les données nécessitent des traitements ultra-rapides pour ne pas conduire à des ralentissements d'affichage; en chargeant ces éléments depuis votre RAMDisk, les accès sont encore plus rapides que sur le SSD le plus performant du moment. Vous devez toutefois vous garder de succomber à son charme si vous disposez de moins de 4 Go de mémoire vive. Vous devez en préserver une certaine portion pour le système, et le RAMDisk ne présente de véritable intérêt qu'à partir de 2 ou 4 Go d'espace de stockage. Pour créer votre propre unité, nous vous recommandons la solution gratuite *ImDisk Virtual Disk Driver*, que vous téléchargerez à l'adresse http://tinyurl.com/4v3vsnc. Après avoir installé cet utilitaire, vous découvrez un nouveau composant dans le Panneau de configuration (en basculant en mode d'affichage par icônes et non par catégories). Celui-ci vous permet de créer facilement une nouvelle unité en cliquant sur le bouton « Mount new ». Choisissez une lettre de lecteur (Drive letter) puis indiquez la quantité de mémoire vive que vous souhaitez utiliser (Size of virtual disk). Afin d'exercer un plus grand contrôle sur votre RAMDisk, vous pouvez également le créer à travers l'invite de commandes de Windows 7. L'unité apparaît ensuite dans l'Explorateur de Windows et vous pouvez librement y déposer des fichiers. Dans le cas d'un jeu, vous devez toutefois créer des liens dynamiques: tous les accès aux textures, par exemple, depuis l'exécutable se reporteront ainsi sur la copie de votre RAMDisk. Reportez-vous à l'encadré ci-dessous pour découvrir la procédure en détail dans le cadre de *Skyrim*. Sachez que vous pouvez librement utiliser un outil comme Directory Linker, à télécharger à l'adresse http://tinyurl.com/4sl7gyn, pour composer votre liste de fichiers à copier, ou écrire un fichier .bat qui regroupe l'ensemble des éléments précédé de la commande « mklink ». Ne vous en privez pas!

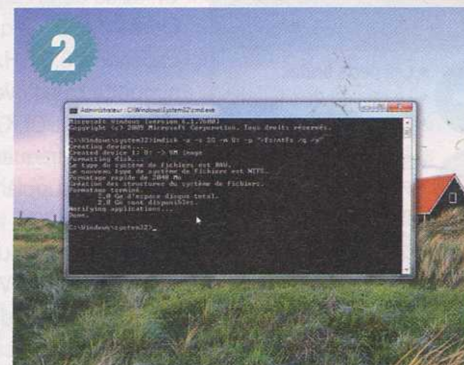
« LE RAMDISK NE PRÉSENTE DE VÉRITABLE INTÉRÊT QU'À PARTIR DE 2 OU 4 GO D'ESPACE DE STOCKAGE. »

BOBA FETT

PAS À PAS

1/ Téléchargez *ImDisk Virtual Disk Driver* sur http://tinyurl.com/4v3vsnc, en cliquant sur le lien Download ImDisk install package. **2/ Déroulez le menu Démarrer, tapez « cmd »** et effectuez un clic droit sur le résultat en choisissant « Exécuter en tant qu'administrateur ». Vous créez un RAMDisk de 2 Go accessible par la lettre V:, en saisissant la commande imdisk -a -s 2G -m V: -p "/fs:ntfs /q /y". **3/ L'unité est ici formatée en NTFS** et apparaît dans l'Explorateur. **4/ Le composant figurant** au Panneau de configuration permet de superviser votre unité.



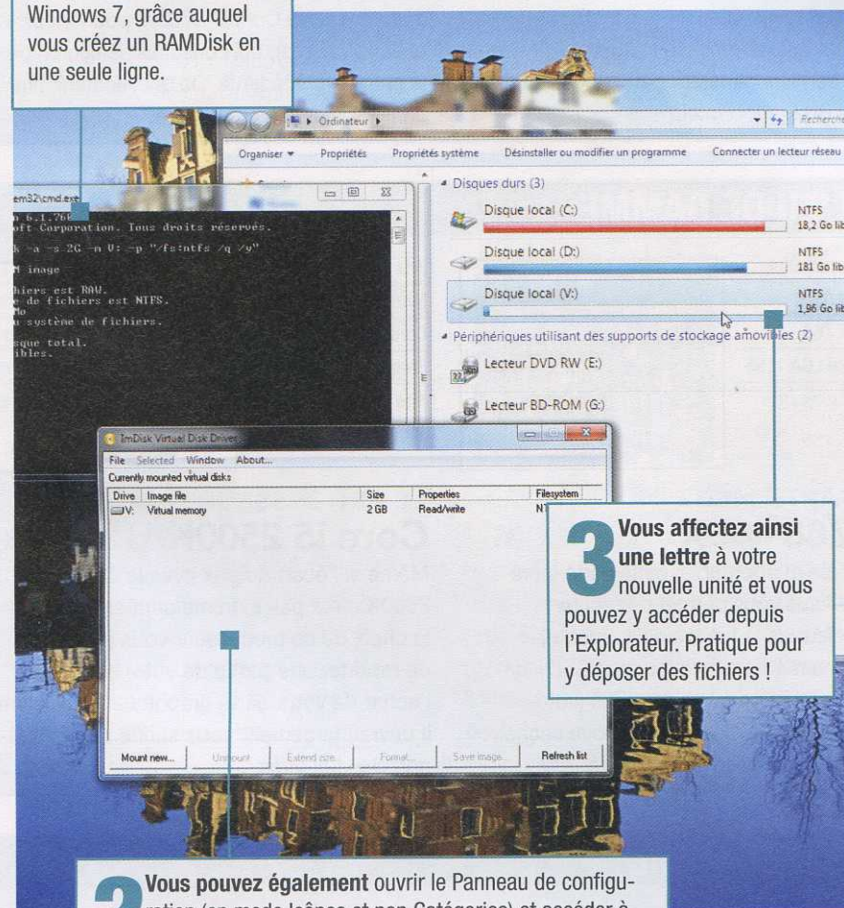


3 POINTS CLÉS

CRÉEZ VOTRE PROPRE RAMDISK

En quelques commandes simples, vous allouez une portion de votre RAM à un disque virtuel, dont les accès sont quasi immédiats.

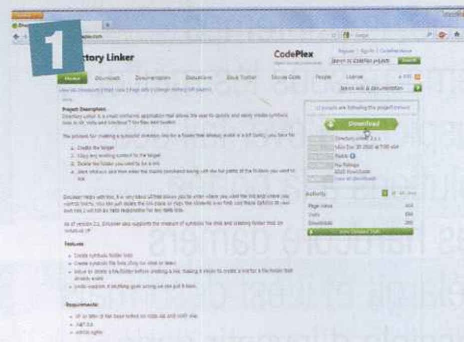
1 **L'utilitaire ImDisk** est directement accessible à travers l'invite de commandes de Windows 7, grâce auquel vous créez un RAMDisk en une seule ligne.



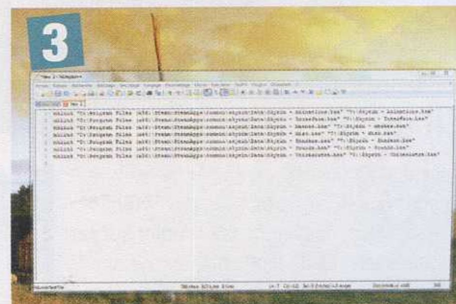
3 **Vous affectez ainsi une lettre** à votre nouvelle unité et vous pouvez y accéder depuis l'Explorateur. Pratique pour y déposer des fichiers !

2 **Vous pouvez également** ouvrir le Panneau de configuration (en mode Icônes et non Catégories) et accéder à un composant plus visuel pour monter votre disque.

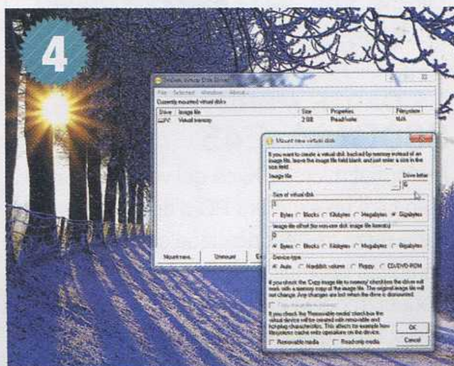
1/ Téléchargez Directory Linker, à l'adresse http://tinyurl.com/4sl7gyn et installez cette application, qui va vous aider à copier tous les fichiers essentiels de vos jeux préférés vers votre RAMDisk. **2/ Dans cet exemple, nous copions les fichiers .bsa** du dossier de *Skyrim* (dans ...Steam\SteamApps\common\skyrim\Data). N'oubliez pas de les sauvegarder au préalable. **3/ Vous avez également la possibilité de créer un** fichier .bat visant à automatiser l'opération : faites précéder chaque chemin d'accès de la commande « mklink », comme ci-dessus.











À RETENIR

Sachez que la création d'un RAMDisk n'est pas sans risque : les accès fréquents à vos barrettes de mémoire vive risquent de les épuiser et ainsi limiter leur longévité. Pour retirer votre RAMDisk, sélectionnez-le dans le composant du Panneau de configuration puis cliquez sur Unmount. Dans un invite de commandes, vous pouvez également saisir «imdisk -d -m V:» pour supprimer l'unité V:.

TOP HARD

Avec l'arrivée des nouvelles Radeon HD 7000, le printemps démarre sous les meilleurs auspices : l'éventail des solutions à la portée des hardcore gamers s'élargit et il est désormais possible d'investir dans des configurations musclées à tous les prix.

BOBA FETT

QUELLE GAMME ?

Haut de gamme

La récente sortie de processeurs Sandy Bridge-E plus abordables, à l'image du Core i7 3820 et des Radeon HD 7000, vous permet de muscler considérablement votre configuration de joueur.

Milieu de gamme

nVidia et AMD disposent d'une large gamme de cartes graphiques à tous les prix ; profitez du changement de gamme pour sauter sur les meilleures affaires du moment !

Bas de gamme

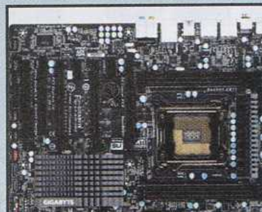
Si les Bulldozer d'AMD ont peiné à convaincre, le constructeur détient toujours la palme du meilleur rapport qualité/prix : adoptez les Phenom II X6 qui accusent plusieurs mois d'existence.

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Ajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 190 €
Marque Gigabyte
Chipset X79
Socket LGA 2011
Site www.gigabyte.fr



LA CARTE MÈRE
GA-X79-UD3

S'il existe de nombreuses cartes mères sur socket LGA 2011 plus luxueuses, comme l'Asus Rampage IV Extreme (370 euros), ce modèle présente l'un des meilleurs rapports qualité/prix. Il est capable d'héberger la dernière génération de processeurs Sandy Bridge-E d'Intel.

Prix Environ 265 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3,6 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 3820

Nouvelle référence en matière de CPU quad-cœurs, ce modèle de génération Sandy Bridge-E offre de meilleures performances que le Core i7-2700K, pourtant plus cher (277 euros), qui constituait le fleuron de la gamme précédente. De quoi soutenir une configuration hyper musclée !

MILIEU DE GAMME

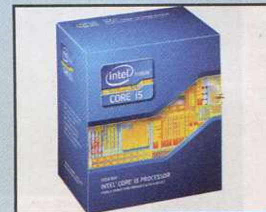
Prix Environ 90 €
Marque Asus
Chipset Z68
Mémoire LGA 1155
Site fr.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8Z68-V LX

Complète et abordable, cette carte mère signée Asus vous permet de profiter du meilleur de la technologie récente, notamment à travers la fonction SSD Caching intégrée au chipset Z68 (votre SSD devient une zone de mémoire cache) et un UEFI qui brille par sa clarté.

Prix Environ 140 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3,3 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i5 2500K

Même si l'écart de prix avec le Core i7-2600K n'est pas extrêmement significatif, le choix de ce processeur vous permet de reporter une partie de votre budget sur l'achat de votre carte graphique. Polyvalent, il devrait largement vous suffire pour la plupart des activités.

BAS DE GAMME

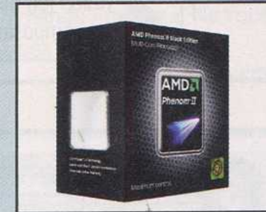
Prix Environ 65 €
Marque MSI
Chipset AMD 880
Mémoire AMD AM3
Site fr.msi.com



LA CARTE MÈRE
880GMA-E45

Au format micro ATX, ce qui vous permettra d'en faire un excellent PC d'appoint, cette carte mère très économique est parfaitement complète pour les processeurs Phenom II. Pour un modèle plus complet, encaissant mieux l'overclocking, nous vous recommandons la M4A78T-E d'Asus.

Prix Environ 110 €
Marque AMD
Cœurs 6
Fréquence 2,8 GHz
Site www.amd.com

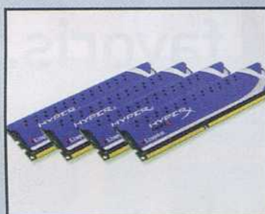


LE PROCESSEUR
Phenom II X6 1055T

Même si ce processeur accuse déjà de longs mois d'existence, il constitue aujourd'hui encore l'une des solutions les plus abordables du moment. Doté de six cœurs, il s'acquitte des tâches les plus exigeantes et convient parfaitement aux amateurs de jeux vidéo.

1050€

Prix Environ 80 €
Marque Kingston
Fréquence 1 600 MHz
Barettes 4x4 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
HyperX XMP 16 Go

Certes, une telle quantité de mémoire vive devrait plus que combler vos besoins, mais le prix de ce kit a connu une telle baisse qu'il serait dommage de s'en priver! Autour d'une telle configuration, vous pourrez notamment envisager de virtualiser de multiples systèmes.

Prix Environ 140 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire Flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
M4

Accusant déjà plusieurs mois d'existence, le SSD de Crucial brille par son rapport qualité/prix très flatteur. Vous en ferez le support du système d'exploitation, afin de doper sa réactivité. N'oubliez pas d'activer l'AHCI dans le BIOS pour profiter de meilleures performances.

Prix Environ 375 €
Marque AMD
DirectX 11
Mémoire 3 072 Mo GDDR5
Site www.amd.com

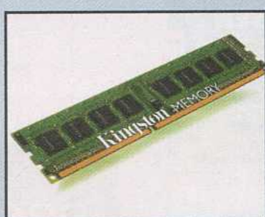


LA CARTE GRAPHIQUE
Radeon HD 7950

Figure de proue du catalogue d'AMD, la Radeon HD 7950 brille par ses hautes performances et sa faible consommation électrique. Évidemment moins puissante que la HD 7970, inabordable (480 euros), elle surclasse la GeForce GTX 580 et constitue une nouvelle référence.

670€

Prix Environ 25 €
Marque Kingston
Fréquence 1 333 MHz
Barettes 2x2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
Value 4 Go

Simple et efficace, ce kit mémoire PC10600 convient parfaitement à la carte mère d'Asus et vous fait économiser plusieurs dizaines d'euros. Il vous reste toutefois deux slots vacants; si votre budget vous le permet, montez en gamme et adoptez d'emblée 8 à 16 Go de RAM.

Prix Environ 105 €
Marque Western Digital
Taille 2 To
Type plateaux
Site www.wd.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green 2 To

La crise du disque dur commence à s'estomper, mais le prix des disques à plateaux reste élevé: ce modèle de 2 téraoctets était proposé à 65 euros, il y a six mois encore! Il reste toutefois l'une des meilleures solutions pour archiver vos données, avec de bonnes performances.

Prix Environ 310 €
Marque MSI/AMD
DirectX 11
Mémoire 2 048 Mo GDDR5
Site fr.msi.com

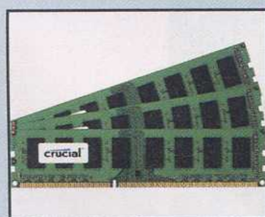


LA CARTE GRAPHIQUE
Radeon R7850 Twin Frozr 2GD5/OC

Dotée d'un très bon système de refroidissement qui autorise un léger overclocking de la carte (900 MHz au lieu de 860 MHz pour le GPU), cette Radeon HD 7850 signée MSI constitue une excellente solution de milieu de gamme. Vous serez très à l'aise dans tous les jeux!

460€

Prix Environ 15 €
Marque Crucial
Fréquence 1 333 MHz
Barettes 2x2 Go
Site www.crucial.com



LA MÉMOIRE
Value 4 Go

Simple et efficace, ce kit de deux barrettes est l'un des moins onéreux du marché et présente une très bonne fiabilité. La carte mère micro-ATX que nous vous recommandons comprend quatre slots DDR3: vous pouvez donc éventuellement le doubler et profiter de 8 Go de mémoire vive.

Prix Environ 105 €
Marque Western Digital
Taille 2 To
Type plateaux
Site www.wd.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green 2 To

Difficile de faire de réelles économies sur ce marché, tant la crise peine à se faire oublier. Il est toutefois quasi-impossible de se satisfaire de moins de deux téraoctets de stockage: adoptez ce modèle complet et performant, qui présente de bons débits.

Prix Environ 160 €
Marque Asus/nVidia
DirectX 11
Mémoire 1 024 Mo GDDR5
Site fr.asus.com



LA CARTE GRAPHIQUE
ENGTX560 Ti DC 2DI 1GD5

En économisant sur le prix du processeur et de la carte mère, vous reportez une partie de votre budget sur l'achat de la carte graphique: cette GeForce GTX 560 Ti constitue une valeur sûre, très à l'aise avec la plupart des jeux vidéo et encaissant très bien l'overclocking.

JEUX RÉTRO



NEWS 138
Où l'on ne parle absolument pas de la Dreamcast.



DOSSIER 140
Retour sur *XCOM*, une licence bien mal exploitée…



TEST 142
Faut-il redécouvrir *Ultima VI The False Prophet*?

IL N'A PAS EU LES SUITES QU'IL MÉRITAIT…

UFO : ENEMY UNKNOWN

Baldur's Gate ■ Toujours vaillant

RÉSURRECTION DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS

Les deux *Baldur's Gate* ont été annoncés en version « enhanced » chez Beamdog, développés par Overhaul Games sur PC et iPad. Le premier est prévu pour l'été prochain, le second pour un imprécis 2012. Overhaul Games n'est pas vraiment n'importe qui, puisqu'à sa tête on trouve Trent Oster (co-fondateur de BioWare, graphiste sur *Baldur's Gate,* producteur et designer de *NeverWinter Nights*) ou encore en directeur général Cameron Tofer, codeur sur les deux *Baldur.* L'ampleur de la modernisation et de l'amélioration prévue par le terme « enhanced » reste difficile à évaluer. Ce qui a filtré et ce qu'on en déduit : sur le plan technique, Overhaul annonce que le jeu utilisera une version modernisée de l'Infinity Engine, donc du moteur 2D historique. On peut donc imaginer que le jeu sera similaire à l'original, avec le support des formats 16/9 et des résolutions plus élevées sur PC. Niveau gameplay, le jeu reste fondé sur le set de règles AD&D 2, malgré l'implication de Wizards of the Coast. Pas la peine de vous mettre à coder tout de suite votre mod Pathfinder. Trent Oster, dans une série de tweets, a aussi annoncé que le jeu comprendrait l'extension *Tales of the Sword Coast,* du contenu nouveau « venant d'authentiques vétérans de *Baldur* », et que la préservation de la compatibilité avec les mods qui ont fleuri durant près d'une décennie était un « objectif important » du studio. Quoi qu'il en soit, et par-delà l'optimisme presque mécanique de cette succession d'annonces de la mi-mars, la présence d'Atari (possesseur de la licence) et de Wizards of the Coast aux côtés d'Overhaul indique que la situation de la série est débloquée pour de bon. C'est pourquoi Trent Oster a pu, dans la foulée, évoquer un troisième volet, quitte à lancer un appel sur le site de « financement participatif » à succès Kickstarter.



Retro Game Alpes ■ Dans les Alpes avec manette

RÉTROGAMING EN ISÈRE



Vous habitez l'Isère et vous aimez le rétrogaming ? Eh bien, parfois le destin cesse de railler et se penche sur votre détresse. Vous avez rendez-vous du 18 au 20 mai prochain – c'est le week-end de l'Ascension – à l'Espace Claretière le Fontanil, à 10 minutes de Grenoble pour Retro Game Alpes 2012. La convention rétro tenue par l'association Wake on Lan connaît cette année sa cinquième édition, et pour la somme de 3 €, vous aurez un pass pour les 3 jours. Celui-ci offre le libre accès aux micros, consoles, flippers et bornes d'arcade authentiques que les organisateurs auront réunis pour l'occasion – le support d'origine, c'est toujours une autre expérience que l'émulation, et là ce n'est pas vous qui aurez à ranger les câbles. Néanmoins, comme Retro Game Alpes fonctionne sur la base du volontariat, si vous avez vous-mêmes des machines dignes d'intérêt à prêter à leur ludothèque, prenez contact avec les organisateurs. À noter, la présence d'une zone brocante au sein de l'espace d'accueil, et une tombola avec pour premier prix un flipper Gottlieb de 1983. Voilà donc l'excuse parfaite pour échapper aux « randos », à « la montagne », au « grand air » avec lesquels vos collègues, amis et condisciples vous gavent déjà – ne mentez pas, je sais comment sont les gens de là-bas. Informations, liste des machines (prévues et recherchées), et activités sur www.retro-game-alpes.com.

Anachronox ■ Give me a second chance, baby

ANACHRONOX : RÉPARER LE PASSÉ

Anachronox est un éternel nommé dans la triste catégorie du «meilleur jeu auquel personne n'a joué». C'est la création de Tom Hall, qui, avec les frères Carmack et John Romero, est l'un des cofondateurs de id Software. Après un passage chez 3D Realms, il rejoint fin 1996 John Romero et Warren Spector pour se lancer dans l'aventure Ion Storm. L'un accède à la postérité avec *Deus Ex,* l'autre sombre avec *Daikatana*... Quant à Tom Hall, il gagne avec *Anachronox* le droit à un oubli injuste. Il s'agit pourtant de l'un des jeux les plus surprenants de son époque, à la fois par sa nature et par son histoire. Habituellement décrit comme une réinterprétation JRPG par un esprit américain, il connaît, lui aussi, un développement chaotique. Annoncé en 1997 pour la fin de l'année suivante, il sort en réalité avec près de trois ans de retard. À ce moment alors extrêmement bugué – Eidos n'en pouvait plus d'attendre –, technologiquement obsolète et artistiquement «bizarre», le jeu paraît en décalage complet avec le PC, où les inévitables comparaisons de genre avec *Deus Ex, System Shock 2,* ou les *Baldur's Gate* le



font paraître archaïque et puéril. *Anachronox* coche donc toutes les cases pour faire un four sur PC, et y réussit. Et pourtant, avec une qualité d'écriture, un cast réussi et surprenant, et un système de jeu très plaisant, la mayonnaise prend. Pour les joueurs capables de faire abstraction de la couche visuelle et des préjugés sur le genre «à la japonaise», *Anachronox* s'est très vite acquis un statut de jeu semi-culte. Good Old Games permet, depuis le 15 mars dernier, de redonner sa chance à ce petit bijou pour la modique somme de 4,70 €.

BRÈVES

Rétrogaming à Nice

Un autre rendez-vous en province, et plus distant celui-ci. Du 30 juin au 1er juillet, le musée Usine Espace d'Art Actuel et Virtuel de Nice accueillera RE-PLAY Festival, une expo dédiée au rétrogaming, sur une surface de 1 000 m2. L'expo annonce à la fois une dimension muséographique (via des projections de vidéos) et mercantile (puisque la présence d'exposants commerciaux est prévue). Le même musée avait, en décembre dernier, tenu une brève exposition dédiée aux ordinateurs anciens, toujours à l'initiative de Nice Lab, laboratoire associatif dédié à la réalisation de projets scientifiques, technologiques ou artistiques. Le billet d'entrée permettra un l'accès libre aux machines.

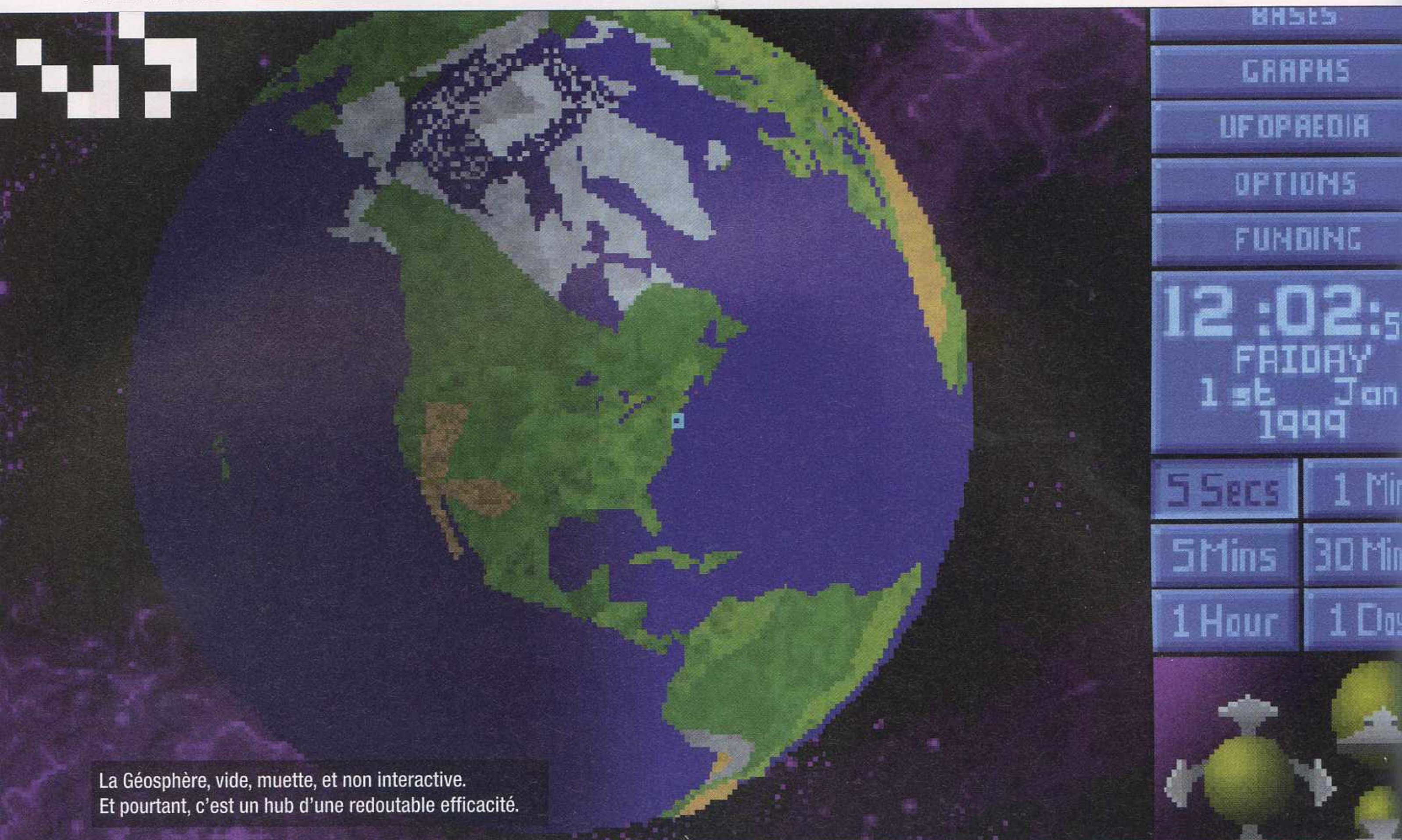


Pix'n Love ■ Immanquables

ACTIVITÉ INTENSE CHEZ PIX'NLOVE

Ce mois d'avril aura vu sortir deux nouveaux volumes chez Pix'n Love : une *Histoire de Sonic* (296 p.) qui a longuement attendu le feu vert de SEGA, et une *Bible Amiga* (336 p.). Pour cette dernière, sont annoncés un passage en revue de la ludothèque (qu'on espère avec un minimum de recul critique), mais surtout des interviews de développeurs bien choisis : des anciens d'Ocean France, studio qui parvenait à tirer des merveilles de la machine, mais aussi des auteurs d'*Agony* et d'*Unreal,* titres anciens et oubliés mais qui présentaient l'une des plus impressionnantes performances 3D de l'ère 16 bits. Un volume qui devrait a priori parler aux anciens de *Joystick,* sauf aux rageux qui avaient un ST. À voir, donc. En mai, ce sont deux biographies qui viendront compléter la belle collection «Les grands noms du jeu vidéo». La première est dédiée à Yoshihisa Kishimoto, créateur, entre autres, de *Double Dragon* et de *Renegade,* avec lesquels on a infligé nos premiers coups de boules et béquilles en pixels, tabassé à la batte de base-ball des prostituées à fouet, et mornifié au sol des voyous inconscients dans leur flaque de sang (bleu sur Amstrad). On peut s'attendre au meilleur, puisque l'ouvrage est signé Florent Gorges, l'un des rares spécialistes du rétro à vraiment aller sur le terrain (en l'occurrence, au Japon) pour pêcher des interviews exclusives et des infos de première main. L'autre biographie, prévue pour début mai, est une traduction d'un ouvrage américain dédié à Ralph Baer qui vient de fêter ses 90 ans : c'est le père de *Tennis* (le premier *Pong* avant qu'Atari ne lui emprunte le concept), de la Magnavox Odyssey (la première console de l'histoire), du premier pistolet optique, et du Simon de chez MB. On espère que la bio sera à la hauteur de l'individu, tant la trajectoire du bonhomme est passionnante. Et nous, on chronique ces volumes en détail dès qu'on met la main dessus.





La Géosphère, vide, muette, et non interactive. Et pourtant, c'est un hub d'une redoutable efficacité.

EXTERMINATION DU 3E TYPE

La licence *XCOM* a une histoire étrange. Elle en est à son troisième reboot et aucun des deux précédents n'a réussi à être à la hauteur du fondateur de la lignée *UFO : Enemy Unknown*. Retour sur un malentendu.

D'ailleurs Julian Gollop, son créateur, ne cachait pas dans une interview à *Edge* en janvier dernier une certaine perplexité quant à la direction prise par Firaxis (cf. notre reportage, p. 46). En attendant de vérifier sur la distance si ses inquiétudes sont fondées, la question reste: qu'est-ce qui fait qu'*UFO* (1994) est si périlleux à améliorer? Parce qu'attention: si on peut comprendre que la trilogie à moitié officielle des *UFO* «After»: *Aftermath, Aftershock, Afterlight*, soit à côté de la plaque pour avoir été faite par des gens sans connexion avec la première équipe et contraints de reprendre un développement en cours, il faut aussi souligner que MicroProse s'y est cassé les dents avec *XCOM: Terror from the Deep* (1995), et que Julian Gollop lui-même est parti hors-sujet avec *Apocalypse* (1997). Du coup la question est simple: *UFO: Enemy Unknown* était-il un accident de laboratoire non reproductible ?

En réalité, c'est plutôt l'aboutissement de 10 ans de réflexion professionnelle des frères Gollop sur une base ludique qui les accompagne depuis l'enfance. La stratégie, le tour par tour, ils ont grandi avec. Chez eux, on jouait en famille à *Escape from Colditz* (1973, *Parker*), à *Advanced Squad Leader* (1985, *Avalon Hill*), ou encore à *D&D* dès la première édition (1977). Quand l'informatique entre à la maison, avec un BBC, puis un ZX Spectrum, Julian Gollop reproduit les mécanismes des jeux qui l'ont toujours occupé. Son premier tactical, *Rebelstar Raiders*, il le programme en 1983 quand il rentre de l'école. C'est développé en basic, et comme il n'est pas encore en mesure de coder une IA, c'est du deux joueurs uniquement. Pillards de l'espace et défenseurs s'affrontent pour le contrôle de trois cartes. Les bases sont là, inspirées de deux jeux de Games Workshop, *Sniper* et *Snap Shot*. Le passage à l'assembleur lui permet beaucoup plus de choses pour *Rebelstar*, trois ans après. Dès 1986, on trouve des éléments fondamentaux d'*UFO*: le choix entre tir instantané et tir visé, et en plus la possibilité de réserver son tir pour la phase de déplacement ennemi. C'est l'embryon des « time units ».

Vient ensuite *Rebelstar 2* (1986), puis *Laser Squad* (1988). C'est ce dernier qui introduit deux autres concepts centraux dans *UFO*: la ligne de vue réaliste, pour la détection comme pour le tir, et le mouvement caché de l'adversaire. *Laser*



***UFO*, c'est un peu comme *Le Petit Tailleur* : ici, on va tenter 4 floaters d'une seule grenade.**

Squad comporte aussi un terrain partiellement destructible, et prend en compte l'orientation des unités. Porté sur tous les micros de l'époque, *Laser Squad* est considéré comme le meilleur tactical 8 bits et même 16 bits occidental. Et nous voilà enfin à *UFO*. Julian et son frère Nick cherchent comment améliorer leur formule. Ils montent une maquette sur Atari ST de ce qui doit devenir *Laser Squad 2*. L'élément nouveau, c'est que le jeu est représenté en 3D isométrique pour introduire la hauteur dans les champs de bataille. Les frères signent chez MicroProse – leur premier choix : une décennie de jeux exceptionnels, de *Pirates!* à *Railroad Tycoon*, en passant par les simulateurs de vol. tactique est sympathique mais un peu accessoire et surtout peu variée, le layer stratégique que les Gollop réussissent à mettre en place dans *UFO* est un prodige. Tout s'amalgame parfaitement autour de ce scénario de lutte contre une menace extraterrestre, et le succès est énorme. MicroProse veut un second épisode codé en 6 mois, mais Julian Gollop a une autre idée en tête. Il veut prendre le temps de faire une vraie suite, moderne, qui ne soit pas une redite. C'est là que la machine se grippe. MicroProse cuisine dans son coin *Terror from the Deep* et se fourvoie en allongeant tout : les durées, les dimensions des cartes, la difficulté. *Terror from the Deep* est un *UFO* devenu éreintant. Quant à Julian, il s'est convaincu de son côté que le tour par tour a été ringardisé par les STR, devenus un genre de référence avec *Dune 2* et *C&C*. Ensuite, il faut remplacer la géosphère, ce globe terrestre muet, en tant que hub logique du jeu. Il faut donner quelque chose à voir. Il décide d'immerger ses phases stratégique et tactique dans un environnement unifié venu d'une autre des tendances de l'époque : le biotope urbain à la *Sim City*. Deux décisions majeures, et deux impasses. Le temps réel d'*UFO : Apocalypse* lui donne effectivement des allures de STR famélique, tandis que le mode tour par tour est rendu insipide par l'énorme



J. GOLLOP, C'EST LUI !

Dans le cahier rétro, même les portraits sont pixellisés. C'est un effet de style…

« UFO : ENEMY UNKNOWN, C'EST L'ABOUTISSEMENT DE 10 ANS DE RÉFLEXION PROFESSIONNELLE DES FRÈRES GOLLOP »

Mais surtout, MicroProse vient de sortir un monument : *Civilization*. Et là, MicroProse leur pose une exigence : leur noyau *Laser Squad* doit être intégré dans un jeu plus vaste comportant un échelon stratégique. C'est ce qu'on retrouve sur *Master of Orion* et *Master of Magic*, développés par Simtex à la même époque pour MicroProse et qui, à leur excellente base stratégique, ont adjoint une phase tactique pour les batailles. Les deux frères doivent faire exactement l'inverse. Mais alors que dans les *Master of* la phase quantité d'unités-temps à disposition. Quant à l'environnement urbain, tout simplement laid et insipide, il fait perdre la dimension planétaire du combat. *Apocalypse* intégrait pourtant des améliorations bienvenues, comme la customisation poussée des véhicules, et une très belle intuition avec l'introduction de factions. L'échec ludique et d'estime d'*Apocalypse* (1997) permet à Julian Gollop de réaliser que le tour par tour est un mécanisme unique et fondamental, qu'on ne peut remplacer sans dénaturer. C'est pourquoi il le réintroduit pour le remake d'*UFO* destiné à la PS2, *Dreamland Chronicles : Freedom Ridge*. Les améliorations concernent d'autres points du jeu, avec notamment une destructibilité poussée des décors basée sur la physique d'Havok. Le jeu finit malheureusement à la poubelle quand Titus rachète Interplay, lequel avait racheté Virgin. *Dreamland Chronicles* est recyclé pour donner naissance à la série des *UFO* « After », tandis que Julian Gollop doit fermer son studio Mythos. C'est chez Ubisoft Sofia que le tactical selon Gollop trouve refuge, avec un *Rebelstar : Tactical Command* sur GBA en 2005, et *Ghost Recon : Shadow Wars* titre de lancement 3DS. Entre temps, Julian, qui s'est mis aux tacticals japonais, a été soufflé par la série *Advance Wars*, puis par *Valkyria Chronicles* (PS3, 2007). Il a aujourd'hui une vision claire de ce qui peut encore faire progresser le tour par tour : c'est l'IA, c'est la qualité de la génération procédurale des champs de bataille, c'est la personnalisation des unités à travers les points de talents et les arbres de capacités. On attend de retrouver les fruits de ces nouvelles réflexions sur une production de salon…

ONCLE DAM



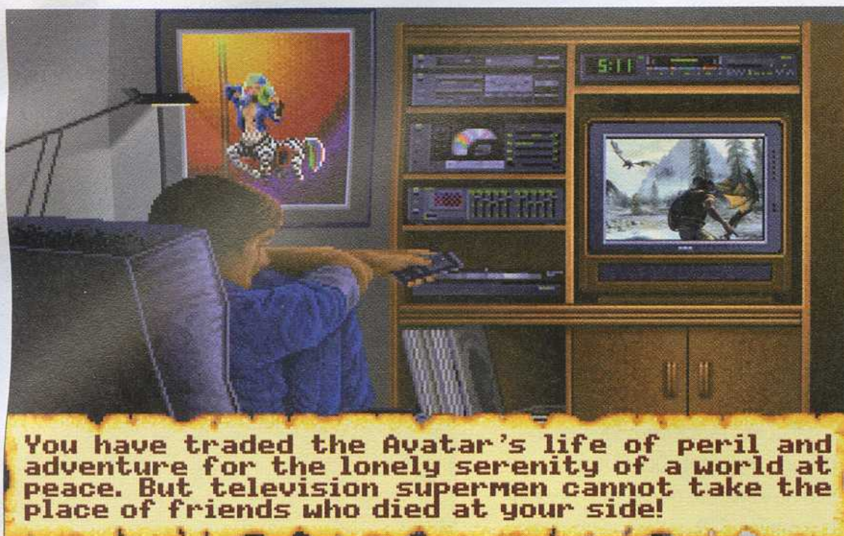
***Interceptor*, 1998. On garde la stratégie et on remplace la phase tactique par un *Wing Commander*.**



***Enforcer*, 2001. Un TPS hystérique et simpliste avec un scientifique zozotant insupportable. Pourquoi ?!**



***Rebelstar Tactical Command* : retour aux sources et assimilation des codes du JRPG.**



L'intro a raison : il y a quelque chose du monde d'*Ultima* que la modernité ne saurait restituer.



« Il y a le claquement sec d'une arbalète, et voici qu'une rose empennée de violet éclot au front glabre du prêtre ». *Skyrim*, tu peux aller te faire pendre avec tes flèches dans le genou.

Genre RPG
Développeur Origin Systems
Éditeur Origin Systems
Année de sortie 1990
Âge conseillé 30+ (et oui)
Site www.gog.com
Prix 4,50 € (en compilation)

RULE BRITANNIA ?

ULTIMA VI THE FALSE PROPHET

Tick m'appelle et me dit : « Au fait Dam, tu bosses pour *Joystick*. Tu fais le cahier rétro. Carte blanche ». « Hein ? ». « Bah oui, t'es vieux donc les vieux trucs tu connais, et c'est drôle quand t'en parles ».

Mouais. Alors déjà, si c'était « drôle », ça n'a jamais été exprès, et pour le reste, je soupçonne une histoire de prime à l'emploi des seniors. Bon. Puisque qu'il s'agit d'intégrer *Joystick*, autant retourner aux sources : dans ma cave, direction la pile de mags. Je prends le plus vieux *Joystick* que je trouve… Le n°6, juin 1990. Même pas vieux. Je feuillette : p. 123, *Ultima VI* se prend 99 %. Le *Skyrim* de l'époque. Carrément, la voilà mon idée. Le parallèle n'est pas idiot, d'ailleurs, parce qu'*Ultima VI* est entièrement ouvert, avec sa vie propre et ses petits secrets. Mais surtout, *Ultima VI* est le premier de la série avec un monde parfaitement unifié : on passe de la nature sauvage à la ville, d'un intérieur à un extérieur sans rupture de continuité. Évidemment, le cycle jour-nuit et les phases lunaires sont un élément caractéristique de la série, et depuis *Ultima V*, les PNJ ont leur emploi du temps. Donc je le relance… L'intro, 20 ans après, est toujours aussi énorme, et la faiblesse des ressources rend la performance scénique encore plus impressionnante. Le passage chez la gitane pour la création du perso est tout aussi élégant, subtil. Puis le jeu commence. Et là c'est dur. C'est lent. Tout est lent : le moindre développement prend une vie. Même le pex est lent. Il faut lire la doc (toute), prendre des notes (beaucoup). Il faut lutter contre l'ergonomie, contre cette fenêtre de jeu minuscule, pleine de pixels énormes qui raclent les yeux, contre les marais qui empoisonnent rien qu'en les frôlant. C'est impitoyable : ou on connaît Britannia et on sait ce qu'on fait, ou on laisse tomber. À côté, *Skyrim* est un jeu de plateforme.

C'est pas possible. C'était pas comme ça. Jamais un joueur d'aujourd'hui ne pourrait s'y mettre. Mais comme je suis vieux, moi je peux. Passé le choc initial, Britannia redevient étrangement vivante. Attention, pas vivante d'un réalisme banal ou mécanique, mais d'une âme véritable. Parce que, bordel, qu'est-ce que c'est bien écrit ! Chaque description est rédigée par quelqu'un qui a pesé le moindre mot, qui a travaillé les ambiances et les images. À chaque dialogue, ce quelqu'un s'est posé la question de la psychologie des personnages, et de comment la faire transparaître par l'écriture, même pour le plus insignifiant d'entre eux. Ce quelqu'un, chez Origin, en 1990, c'est Richard Garriott, c'est Warren Spector, c'est aussi deux fois plus d'auteurs que de programmeurs. Ça explique des choses. Rencontre après rencontre, Britannia retrouve une épaisseur presque sensorielle…

Ensuite, le jeu est imprévisible. Un exemple : la petite souris. Huit pixels

EN RÉSUMÉ

J'aurais voulu vous dire qu'*Ultima VI* était jouable en 2012, mais c'est impossible. Ses qualités d'écriture restent scellées pour toujours dans une forme devenue impraticable. Dure leçon.

- C'est bien écrit et l'intrigue est belle
- Le système de dialogues toujours plaisant
- Le plaisir intact des manuels Origin

- Mécanismes et ergonomie archaïques
- Fenêtre de jeu microscopique
- On n'a plus le temps pour toute cette lenteur…



Honnêtement, retourner à Britannia est devenu en 2012 un effort quasiment surhumain. C'est dommage tant le monde d'*Ultima* est fascinant.

de haut, je ne mens pas. Elle ne sort que la nuit dans le château du roi. Je viens d'en massacrer des dizaines dans les égouts où Lord British m'a d'ailleurs envoyé pexer. Je la tue ? D'abord je lui parle, pour voir. « Squeak Squeak », « Squack », et puis je tape « cheese » (comme celui sur la table à côté). Et là, elle me répond pour de vrai. Elle s'appelle Sherry, elle est mignonne, c'est la souris du roi et je l'avais zappée il y a 22 ans. On peut même la prendre dans l'équipe : c'est fait. Des rencontres comme ça, il y en a des tas. Il y a même un aubergiste muet et triste qui réussit à être plus vrai que 10 ans de RPG parlé. On voit aussi les persos de l'équipe intervenir pour commenter ou compléter les conversations de l'Avatar. À l'occasion, ils se chamaillent façon vieux gentlemen ; comme dans *Dragon Age*, mais toujours dans un bon état esprit et sans cette dose de cynisme aigre un peu systématique. C'est ça *Ultima* : de la poésie imprévue, du sourire simple, de l'écriture à lame mouchetée.

Et puis il y a autre chose, aussi. Ce jeu a plus de 20 ans, et en 20 ans le monde a changé. À l'époque – c'est là qu'on voit que l'on est vieux – les références culturelles concevaient des mondes structurés selon des polarités morales fortes. Ça a donné beaucoup de RPG niais, mais ça a fait *d'Ultima* une série d'une réelle noblesse. Quand on est l'Avatar, on n'a pas cette carrière de voleur de choux sans scrupule à l'affût de n'importe quel contrat ou de larcins faciles, dans un monde rempli de factions en bois complètement interchangeables. Dans *Skyrim*, entre Impériaux et Sombrages, tout le monde à « un petit peu raison » : on ne résout rien, on extermine l'autre camp parce que c'est dans le cahier de quêtes, et au fond, chaque choix est un non-choix, puisque tout se vaut.

> **« C'EST ÇA ULTIMA : DE LA POÉSIE IMPRÉVUE, DU SOURIRE SIMPLE, DE L'ÉCRITURE À LAME MOUCHETÉE »**

« Prends des notes, *Skyrim* »

Ultima, c'est autre chose : l'Avatar est un être aux obligations de vertu, et le héros d'un monde fondamentalement moral. Il y a le Bien et le Mal, toujours, et il doit faire le mieux. Mais sans simplicité manichéenne. C'est tout le propos d'*Ultima VI*, d'ailleurs. En tant qu'Avatar, il va devoir trouver la vraie solution à un conflit où rien n'est en réalité ce qu'il paraît (prends des notes, *Skyrim*). Les Gargouilles qui attaquent Britannia et occupent les temples des vertus, c'est un piège (d'écriture). Leur forme diabolique est là pour leurrer, pour nous inciter à leur faire du mal, pour que ça saigne. Et au début, on y va pour venger Britannia. On châtie cette engeance démoniaque avec hybris, parce que quand on a fait *Ultima IV* et *V*, on ne plaisante pas avec les temples des vertus. Les miens, je les ai libérés façon « gameplay émergent fufu ». Mon groupe loin derrière, un anneau d'invisibilité au doigt, j'ai déblayé tout ça à coup de tonneaux de poudre. En slip, pour pourvoir en porter un max.

Sauf qu'au bout d'un moment, on y va, chez les Gargouilles. C'est de l'autre côté du monde. Le barde mélancolique du *Sanglier Bleu,* rencontré au tout début du jeu et qui disait y être allé, ne pipotait pas. On réalise là-bas que si les Gargouilles attaquent, c'est à cause de Britannia et parce que leur monde disparaît. On comprend que le Faux Prophète sur la boîte du jeu, c'est nous : un monstre sanguinaire qui viendra exterminer les Gargouilles à la fin des temps. L'Avatar apprend enfin que, tout en étant un envers de Britannia, la société des Gargouilles n'est pas son opposé, et que son système de vertus dépend aussi du Codex – le Bien suprême de la seconde trilogie. L'Avatar doit donc sauver non plus un, mais deux mondes, alors que l'existence même de sa personne est le point nodal d'une conflictualité d'ordre apparemment ontologique. Du coup, on s'en veut d'avoir libéré les temples des vertus à l'explosif.

Bref, tout ça pour dire *qu'Ultima VI* reste un objet fascinant, et qu'il montre aujourd'hui encore des qualités d'écriture fantastiques ; on comprend aussi que c'est sur ce point que les jeux ont le moins progressé en deux décennies. Après, l'expérience est devenue tellement rude et datée qu'il n'y a que la nostalgie pour qu'on s'y remette, hélas.

ONCLE DAM



Le début d'une mission classique : faire sortir son escouade du transport, en espérant qu'aucun alien ne soit embusqué à proximité avec une grenade.



Un vaisseau à trois ponts : il était sûrement venu sur Terre pour installer une base secrète et ensuite corrompre l'élite politique locale.



La fiche du sectoid, inspirée des « Petits-Gris » de la Zone 51. Il faut d'abord en capturer un vivant avant de l'étudier. *Pokémon*, en mieux.

Genre Stratégie, tactique
Développeur Mythos Games
Éditeur MicroProse
Année de sortie 1994
Âge conseillé 16+
Site store.steampowered.com
Prix 4,99 €

RETOUR AUX SOURCES

UFO : ENEMY UNKNOWN

C'est bien beau tout ce qu'on vient de raconter sur *UFO* et Julian Gollop, mais est-ce que ça se joue encore, 18 ans après ?

EN RÉSUMÉ

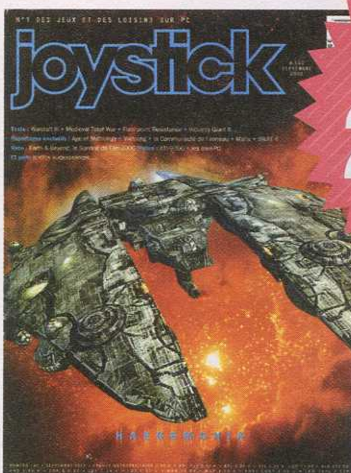
UFO n'a pas pris une ride, comme souvent avec les titres MicroProse grande cuvée des années 90. On envie les p'tits jeunes d'avoir un tel monument à découvrir…

+
- Très solide
- Parfaite réussite de l'amalgame tactique-stratégique
- Le plaisir de la constitution de l'UFOpédia

−
- Graphiquement vieillot en mode tactique
- Demande beaucoup de temps
- Traquer le dernier alien est parfois un peu long

La réponse est positive. Étonnamment positive, même, parce que le jeu a très peu vieilli, et ses qualités – l'audace des solutions qu'il avait adoptée – apparaissent encore plus brillantes. Par exemple, il est étonnant qu'*UFO: Enemy Unknown,* soit, 18 ans après sa sortie, absolument irréprochable au niveau de l'ergonomie. Sans tutoriel et sans lire le manuel, la clarté des mécanismes de jeu est limpide : tout fait sens, tout se comprend. C'est toute une logique du jeu absolument moderne qui était parfaitement en place dès 1994, toujours au bon endroit sous la souris.
L'autre aspect qui surprend, c'est la justesse du rythme du jeu. *UFO* est en perpétuelle relance. À intervalles réguliers, un élément vient changer la manière de jouer, mais aussi la dynamique des batailles. Quand on peut percer les coques des vaisseaux aliens, le jeu change. Quand on a les amures volantes, le jeu change. Quand on peut manipuler psychiquement les aliens, le jeu change. Quand les Chrysalides font leur apparition, le jeu change… Ce qui nous amène à la question de la narration. C'est ce rythme du jeu, et lui seul, qui raconte l'histoire. Il n'y a, de tout le jeu, aucune cut-scene ni aucun écran narratif – à l'exception de l'UFOpédia, incontournable fonctionnalité de la famille MicroProse, qui est ici directement intégrée au gameplay et écrite avec talent. Pour le reste, l'histoire et ses rebondissements se racontent sans mot, à travers le matériau pur du jeu : les technologies, les types de mission, les nouveaux types de vaisseaux ennemis. On n'écoute pas une histoire, on la vit à travers notre action d'agent XCOM, et c'est ce qui rend l'expérience si intense.
À vrai dire, *UFO* n'a vieilli que sur un point : il demande énormément de temps. La moindre escarmouche ne peut se plier en moins de 25-30 minutes, un vaisseau majeur ou une base alien demandant des heures pour être nettoyés. Et même si la plupart de ces tours sont d'une densité tout à fait satisfaisante, nous ne sommes plus habitués à de telles durées. À jouer, donc, les yeux fermés, mais avec la soirée devant soi. Comme au bon vieux temps.

ONCLE DAM



SEPTEMBRE 2002

ET POKE ET PEEK

Un jour, tous les livres d'histoire parleront de la « révolution de septembre 2002 », ce bouleversement majeur dans le paysage journalistique francophone : c'est le mois où *Joystick* a revu son barème de notation.

Si vous le voulez bien, on va évacuer très vite le titre qui faisait la couv' de ce numéro 140 : *Haegemonia,* un jeu de stratégie interstellaire ayant le bon goût d'être édité par Wanadoo. Du lourd de chez lourd, quoi. Pour tout dire, j'avais complètement oublié l'existence de ce truc jusqu'à ce que Jika me mette un exemplaire du magazine sous le nez… Mais je ne vais pas être trop désobligeant, au cas où certains de nos lecteurs psychopathes y joueraient encore aujourd'hui. Alors parlons plutôt de la révolution ! À savoir l'abandon de la notation des jeux sur 100 qui, dixit Lord Casque Noir dans son édito, provoquait « un phénomène d'aspiration vers le haut ». **Sans sommation, la rédaction de l'époque a donc décidé de passer les verdicts sur 10, s'évitant ainsi le mal de crâne à l'heure de décider si *Warcraft III* mérite 92 % ou 93 %.** Comme ça, au moins, c'est clair ! Le jeu de Blizzard peut se manger un 9/10 megastarisé sous la plume de l'inénarrable Monsieur Pomme de Terre. Plus loin dans le numéro, *Medieval : Total War, Operation Flashpoint Resistance* et *Industry Giant II* écopent quant à eux d'un beau 8/10, tandis que l'ignoble *Delta Force : Task Force Dagger* se fait démonter par Bob Arctor et récolte le premier 2/10 de l'histoire du magazine. Respect (et robustesse).



Die and retry… to die

Sinon, outre une preview dithyrambique de *Virtual Skipper 2* (oui, un simulateur de régates !), ce numéro 140 a de quoi interpeller lorsque l'on tombe sur une brève effrayante dans la rubrique « news ». **Figurez-vous qu'à l'été 2002, des astronomes avaient décrété qu'un astéroïde allait s'écraser sur Terre en 2019.** Aujourd'hui, plus personne ne parle de cette catastrophe imminente… Remarquez, c'est peut-être parce que la fin du monde est toujours prévue pour dans six mois. Mais quand même, si les Mayas se sont plantés, qu'on survit à 2012 et qu'on finit par se prendre un caillou de l'espace sur le coin de la gueule quelques années plus tard, c'est la lose. Et comme pour renforcer la psychose ambiante, sur la page attenante à cette news alarmiste se trouve une pub pour le DVD d'*Armageddon.* FLIPPANT !


CliffyB, le gendre – tête à claques – idéal.


Delta Force : une morale puante au service d'un gameplay moisi. Le combo qui tue, 2/10.

Unreal Cliffy

Ah oui, et il est de nouveau question du film *Armageddon* à la fin du magazine lorsque l'on tombe sur une interview géniale de Cliff Bleszinski, déjà directeur créatif d'Epic Games à l'époque. Quand Wanda lui demande quel est le « style CliffyB », le sémillant bonhomme lui répond cash : « Je ne suis ni Will Wright, ni Sid Meier. Je me considère plutôt comme un Michael Bay du jeu vidéo. Vous savez ? Le réalisateur d'*Armageddon…* Il fait des films qui pètent. » Sacré Cliff ! Dix ans plus tard, il a toujours les chevilles aussi enflées, mais c'est aussi pour ça qu'on l'aime bien. Oh, mais me voilà déjà en bas de page. Dommage, j'aurais bien aimé parler d'Ackboo le maléfique, qui avait écrit dans un test que les routiers faisaient un métier de merde. Tant pis…

DEEZ



PETER MOLYDEUX

twitter.com/#!/petermolydeux

Peter Molydeux, c'est le jumeau maléfique et parodique de Peter Molyneux. Depuis bientôt trois ans, il hante Twitter, y distillant des pitchs de jeux parfois brillants, souvent complètement idiots, mais toujours délicieusement « molyniens ».

Pourquoi avez-vous claqué la porte de votre studio ? Et pourquoi maintenant ?

Molydeux : Parce que je n'y étais pas libre. Mes talents créatifs n'y étaient pas appréciés à leur juste valeur. Par exemple, pendant le développement de *Fable 2*, je leur ai proposé de ne peupler le jeu que de chiens. Vous jouiez un chien qui était en permanence suivi par un humain de compagnie. Ca renversait totalement la perspective. D'ailleurs, à un moment, je leur ai proposé de renverser littéralement l'univers du jeu, mais certains ont trouvé ça débile. Apparemment, d'après les statistiques, les gens n'aiment pas les univers où l'on joue la tête en bas… Je leur ai parlé de *Super Mario Galaxy,* mais ils n'ont rien voulu entendre. Alors oui, je me suis rendu compte que j'étais une sorte de Nelson Mandela du jeu vidéo. Que le seul moyen de ramener les gens dans le droit chemin, c'était de sortir de ma prison.

Si vous étiez resté, quelle direction auriez-vous donné à Fable 4 ?

M. : J'aurais réfléchi à d'autres animaux de compagnie. J'aimais assez l'idée de permettre au joueur, dans *Fable 4*, d'avoir un compagnon dangereux, peut-être un ours. Imaginez : vous adorez votre ours, c'est réciproque, mais parfois, ses instincts le poussent à tuer des alliés potentiels, ce qui bouleverse entièrement la storyline ! Est-ce que vous allez cacher votre ours dans une cave, au risque qu'il se laisse dépérir, ou est-ce que vous ferez son bonheur en l'emmenant à des dîners avec vos amis et votre famille ?

Est-ce qu'il y a un jeu, développé par d'autres, que vous auriez voulu faire ?

M. : J'aurais aimé faire *Minecraft*. C'est le futur du jeu vidéo, mais paradoxalement, Notch a raté là une occasion en or. Depuis *Populous,* je rêve de créer des mondes de briques, mais que diriez-vous d'un monde où chaque brique serait un personnage à part entière ? Un monde où les briques auraient des liens d'amitié entre elles ? Et si certaines briques se sentaient coupables parce que les humains ne leur marchent pas dessus alors qu'ils écrasent les autres ? Et si un pixel vert pouvait être une expérience sociale à lui seul, et rassembler les gens ? J'ai proposé cette idée de pixel vert à notre éditeur, mais il s'est contenté de me conseiller de prendre quelques jours de congés. J'ai d'abord cru qu'il voulait que je prenne quelques jours pour bosser sur mon projet mais non, c'est juste qu'il ne me prenait pas au sérieux. Alors je suis parti.

Après 25 ans de carrière, quelle empreinte pensez-vous laisser dans le monde du jeu ?

M. : Pour être tout à fait honnête, même si j'avais arrêté après *Populous,* mon empreinte aurait été éternelle. Les gens passent leur temps à encenser *Pong*, mais ils ont tendance à oublier les étapes capitales qui séparent *Pong* de *Mario 64*. C'est un fait, sans *Populous*, il n'y aurait pas eu de *Minecraft*. J'adore Notch, mais l'influence qu'a eu *Populous* sur lui est évidente. Les créateurs les plus innovants ont tous joué à *Populous*, tandis que les tâcherons ont joué à *Contra*, *Smash TV*, ou à *Terminator 2* sur borne d'arcade.

Je pensais par exemple à Syndicate. Votre avis sur son reboot ?

M. : Aucun commentaire. À moins peut-être que je ne puisse répondre par une autre question ? Est-ce que *Tetris* serait un meilleur jeu avec une vue à la première personne ?

Quels sont vos projets dans l'immédiat ?

M. : Tout ce que je peux dire, c'est que je rêve souvent de ce pixel vert. Dans mon prochain projet, il est question d'un pixel vert qui véhicule à lui davantage d'émotions que l'ensemble des personnages de la série *Gears of War*. Rien que dans cet UNIQUE petit pixel.

Parlez-nous de Molyjam. Du 30 mars au 1er avril, des développeurs du monde entier (y compris, paraît-il, un certain Peter Molyneux) vont travailler sur les idées que vous postez régulièrement sur Twitter.

M. : Laissez-moi vous dire que je suis extrêmement enthousiaste. Imaginez tous ces esprits créatifs unis dans un seul but : faire triompher le gameplay émotionnel. Ce n'est pas seulement une game jam, c'est un mouvement. Cette game jam nous interrogera sur la nature profonde des jeux vidéo, et laissez-moi vous dire que les gros éditeurs en tremblent déjà. Ils VEULENT que vous continuiez à aimer leurs jeux de shoot, de sport et de guerre, parce que ça leur permet de faire des économies en réutilisant les assets d'un jeu à l'autre. Quand cette game jam sera terminée *(ce sera le cas à l'heure où vous lirez ces lignes, ndlr)*, les gens vont comprendre ce dont les jeux sont vraiment capables, et ils descendront dans la rue pour réclamer aux éditeurs des titres où on peut contrôler des pigeons, des distributeurs, des nuages, etc.

Merci beaucoup Peter, on vous souhaite le meilleur pour la suite !

Retrouvez cette interview en version intégrale sur joystick.fr à partir du 13 avril.

PROPOS RECUEILLIS PAR EDDIE WALOU

CORSAIR®
corsair.com

VENGEANCE®

CASQUES DE JEU HAUTES PERFORMANCES



Vengeance 1500
CASQUE DE JEU USB



Vengeance 1100
CASQUE DE JEU TOUR DE COU

Conçus pour les jeux haut de gamme

Il se peut que vous n'ayez jamais écouté de casques aussi bons que ceux-ci. Que vous choisissiez le Vengeance 1500 en USB ou le Vengeance 1300 analogique, vous profiterez d'un casque d'un niveau de confort idéal pour le porter de longues heures, pourvu d'écouteurs de 50mm pour une qualité audio incroyable et d'un microphone conçu pour des discussions cristallines. Le Vengeance 1500 est doté de la technologie Dolby*, pour une parfaite compatibilité avec les jeux et films 5.1 et 7.1 et le Vengeance 1300 se marie admirablement avec votre carte son haut de gamme pour une immersion totale.

Le casque de jeu, tour de cou, Vengeance 1100 est d'une qualité audio surprenante, permet des discussions claires et est suffisamment confortable pour être porté pendant des heures de jeu ou de longues discussions sur internet. Le 1100 fonctionne aussi bien sur connecteur USB qu'analogique.



Vengeance 1300
CASQUE DE JEU ANALOGIQUE

Corsair Vengeance Series. Conçus pour vous.

 facebook.com/VengeanceGaming  @CorsairMemory

Pour en découvrir bien plus sur la gamme complète de périphériques de jeu Vengeance, allez sur corsair.com

amazon.fr | Cdiscount.com | GrosBill.com | LDLC.com | MATERIEL.NET | MAGICPC | Surcouf | www.Rue du Commerce.com | PIXmania.com | topachat.com